

GURPS®

Quarta Edição

MUNDOS INFINITOS



POR KENNETH HITE, STEVE JACKSON, E JOHN M. FORD

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

MUNDOS INFINITOS™



Escrito por **KENNETH HITE, STEVE JACKSON, e JOHN M. FORD**

Editado por **ANDREW HACKARD**

Arte da Capa por **ABRAR AJMAL, GUY BURCHAK, ALAN GUTIERREZ, TONY PARKER, ROWENA, BOB STEVLIC, ROGÉRIO VILELA, e BOB WALTERS**

Ilustrado por **ABRAR AJMAL, BRENT CHUMLEY, JOHN MORIARTY, TONY PARKER, DOUGLAS SHULER, BOB STEVLIC, e EVA WIDERMANN**



ISBN 1-55634-734-0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

BEM-VINDO A QUALQUER TEMPO..4

Sobre os Autores4

1. INFINITY ILIMITADA.....5

Glossário de Mundos Infinitos6

A PATRULHA INFINITY.....8

Missão e Mentalidade8

Recursos Humanos.....9

Quartel-General.....9

Serviço de Intervenção10

Justiça Infinita, Inc.12

Histórias de Disfarce.....14

Serviço de Entrada.....14

Procedimentos de Reconhecimento..16

Operadores de Milagres.....18

DIATE18

LABORATÓRIOS PARACRÔNICOS19

Teoria20

Infinitos Adicionais21

Pesquisa22

Equipamento Pessoal22

NT da Linha-Base23

Projetores27

Equipamento Padrão.....27

Transportadores28

Dentro do Cubo.....29

Carregamento do Transportador30

O CONSELHO INTERMUNDOS

DAS NAÇÕES UNIDAS31

Desenvolvimentos Infinity.....31

Desfechos Alternativos, Inc.31

Colônias Transtemporais32

"Soldados da Eternidade"34

ESTRUTURA CORPORATIVA.....35

Trevas Infinitas36

NOSSOS PARCEIROS CORPORATIVOS37

Grupo de Pesquisa Clodyne37

Minas Consolidadas Ltda.....37

Turismo Temporal Ltda.....37

Johnson Intertemporal Incorporada ...38

Turismo Temporal em

uma Campanha Temporal39

Nossos Rivals Corporativos40

Comércio Estrela Branca40

O SETOR PÚBLICO.....41

As Nações Unidas.....41

Governos Nacionais.....42

Israel e o Êxodo da Alternidade43

Organizações Não Governamentais..44

Estados Vilões44

2. INIMIGOS EM

TODO TEMPO.....45

CENTRUM.....46

História.....47

Centrum Hoje.....48

Classificação Centrana dos Mundos ..51

Paracrônica Centrana.....51

O Serviço Intermundos.....52

Tramas Centrum a Impedir54

Campanhas Centrum54

Guerras Infinitas Alternativas55

Centrum Sombria, Centrum Leve...56

REICH-5.....57

História.....57

Geopolitik.....58

Tecnologia no Reich-561

Descobertas Extratemporais63

Divisão SS Corvo.....64

Metas Gloriosas67

A CABALA.....68

Verdade e Mentiras68

A Cabala na Campanha69

AMEAÇAS MENORES.....70

Crime Organizado.....70

Suaves71

Criminosos Autônomos71

Onde Estão as Naves Estelares?72

PARACRONOZOIDES.....73

Rastros e Estigmas.....74

OUTROS PERIGOS.....74

O Espaço Entre Tudo.....74

Cataclismos75

Tremores de Realidade75

Enrolação Matemática76

Indo a Outro Lugar.....77

Tremores de Realidade no Jogo.....78

Portais de Thoth.....79

Reinos Itinerantes.....79



3. PRESENTE NA CRIAÇÃO.....81

TIPOS DE MUNDOS ALTERNATIVOS82

Mundos Vazios.....83

Classes de Mundo da Infinity83

Caça a Dinossauros84

Ecos85

Metendo um Dibre no Destino87

Paralelos88

Variações Tecnológicas.....89

Mundos Desafiadores.....94

Civilizações Incomuns.....95

HISTÓRIA, JÁ EM CURSO.....96

Direção96

Decisão97

Grandes Alternativos98

Pestes.....99

Desenvolvimento.....99

Ciclos Geracionais100

Civilização como Biologia.....102

ALTERANDO MUNDOS104

Deslocamento de Cronologia104

Tente Mudar o Mundo105

4. MUNDOS O SUFICIENTE... ..107

ARMADA-2.....109

ÁTILA.....110

Outras Conquistas Mongóis111

AZOTH-7112

Outros Azoths113

BONAPARTE-4.....113

Outros Bonapartes114

BRITANNICA-3115

Outras Britannicas116

CALIFA117

Outros Mundos Muçulmanos118

CAMPBELL.....119

CENTRUM BETA.....120

DIXIE-1.....120

Outros Dixies122

ESTADOS UNIDOS DA LAGÁRTIA122

EZCALLI.....124

FREDERICO125

GALLATIN.....126

GERNSBACK.....127

LENIN-1.....129

Outros Mundos Comunistas130

LÚCIFER-5.....130

Outros Lúcifers131

MERLIN.....132

Outros Merlins133

MUNDOS ENIGMÁTICOS.....133

Blip.....133

Enigma133

Micromundo.....133

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON

Editor-Chefe ■ ANDREW HACKARD

Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH

Gerente de Produção ■ WIL UPCHURCH

Diretor de Arte ■ STEVE JACKSON

Design de Páginas ■ PHILIP REED

Produção Artística ■ JUSTIN DE WITT e ALEX FERNANDEZ

Revisão de Provas ■ MONICA STEPHENS

e WIL UPCHURCH

Gráfica ■ MONICA STEPHENS

Director de Marketing ■ PAUL CHAPMAN

Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON

Coordenador de Erratas ■ ANDY VETROMILE

GURPS FAQ a Cargo de ■ STÉPHANE THÉRIAULT

Testadores: James L. Cambias, Paul Chapman, Mark Cogan, Devin Ganger, Bob Gilson, Steve Kenson, Phil Masters, Kenneth Peters, Bob Schroek, William H. Stoddard, Chad Underkoffler, e Jeff Wilson.

Material Adicional: Steve Kenson, Craig Neumeier, Kenneth Peters, David L. Pulver, e Michael S. Schiffer

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Infinite Worlds** é copyright © 2004 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive

a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Möbius.....	134
Rústico.....	134
Serpe.....	134
Sumiço.....	135
MUNDOS INFERNAIS	135
Ariane.....	135
Lênin-2.....	135
Leviatã.....	136
Os Paralelos Gotha.....	136
Taft-7.....	137
Terrinsana.....	137
NERGAL	137
NOSTRADAMUS	138
ORICALCO	139
PARALELOS MÍTICOS	140
Burton.....	140
Mandeville.....	140
Nottingham.....	141
Paralelos Camelot.....	141
Paralelos Sherlock.....	141
REICH-2.....	142
Outros Reichs	143
ROMA AETERNA	144
Outras Romas	146
ROMA DE JOHNSON	147
SHIKAKU-MON	148
YRTH	150
Outros Paralelos de Fantasia.....	151

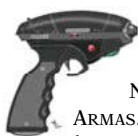


5. ...E ÉPOCAS TAMBÉM.....152

FÍSICA TEMPORAL.....	153
O Cenário Físico.....	153
Caixas de Marimbondos Infinitas	153
Paradoxos	154
Soluções.....	154
Blá-blá-blá Cronológico	155
Outros Postulados Úteis	156
Conversando Consigo Mesmo.....	157
Comunicação e Observação	158
Nós o Avisaremos no Passado.....	158
O Efeito do Observador.....	159
Visualizadores Temporais.....	160
Máquinas do Tempo	162
Perigos	164
Mantendo-se no Período	164
VIAGEM NO TEMPO PSÍQUICA.....	166
Projeção Física.....	166
Projeção Mental	167
Sintonização.....	168
O FUTURO.....	169
Chegando Lá Mais Rápido	170
Física.....	170

6. PERSONAGENS INFINITOS..171

VANTAGENS, DESVANTAGENS,	
E PERÍCIAS.....	172
Vantagens	172
Desvantagens.....	178
Riqueza, Status e	
Reputação	178
Perícias	181
Técnicas	183
HUMANOS ALTERNATIVOS	184
MODELOS DE PERSONAGENS.....	186
Infinity Ilimitada	186
CINU	188
O Setor Privado.....	190
Centrum.....	191



Reich-5	193
Outros Opositores	195
Transeuntes	197
Nativos	198
ARMAS.....	199
Armas de Fogo.....	199

7. CAMPANHAS INFINITAS201

PREMISSAS DA CAMPANHA.....	202
O Dilema do Hardware e a	
Incompatibilidade do Software.....	202
Parâmetros	202
Acrescentando Mundos.....	203
Parafísica.....	204
Personagens.....	204
Gênero e Modo.....	205
ELEMENTOS DE CAMPANHA.....	206
Entrando na Toca do Coelho.....	206
Visitando o Mundo Ao Lado	206
Coisas para Inventar.....	208
Pólvora	209
Os "Bons Velhos Tempos"	
Maus e Antiquados.....	210
Controle da Missão	210
Nosso Tempo Está Desnorteado.....	211

8. INFINITOS ALTERNATIVOS.212

A ORDEM DA AMPULHETA.....	212
Vilões	214
A Grande Obra do Tempo.....	215
História Oca.....	215
Premissas da Campanha	216
O CORPO TEMPORAL	217
Gíria dos Agentes	217
Mecânica	218
Agentes Temporais.....	220
O Inimigo	221
Equipamento dos Agentes Temporais	222
Visitantes do Futuro	223
Detectando Intervenções	224
Alterações Muito Grandes: Uma Má Ideia	225
Alterando a História	225
Premissas da Campanha	226
Operação Arquiduque:	
Uma Missão Típica	227
O CLUBE HORÁCIO.....	229
Premissas da Campanha	231

BIBLIOGRAFIA232

ÍNDICE239

APÊNDICE: CRONOLOGIA.....241

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para **GURPS**. Ela também abrange o sistema **d20**, **Ars Magica**, **BESM**, **Call of Cthulhu**, e muitos mais grandes jogos — e outros lançamentos da Steve Jackson Games como **Illuminati**, **Car Wars**, **Transhuman Space**, e mais. Assinantes da *Pyramid* também terão a oportunidade de testar novos livros **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Infinite Worlds** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/infinitemodels/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-as online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link "Bibliografia".

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem a esse livro, não este.

BEM-VINDO A QUALQUER TEMPO

Este livro descreve Mundos Infinitos, o “cenário padrão” do **GURPS Quarta Edição**. Aqui, a história variou em outras Terras; a Union Jack tremula sobre a América, pôneis Mongóis pastam na Grã-Bretanha e zepelins flutuam imunes por toda parte. A heróica Patrulha Infinity, credenciada pela corporação que descobriu a viagem para-crônica, mantém a Linha-Base segura e melhora a vida onde pode. Entre pragas transtemporais, samurais com espadas de força e tempestades imprevisíveis que levam as pessoas para outros mundos, seu trabalho nunca termina.

Qualquer tipo de campanha, em qualquer tipo de mundo, se encaixa aqui — na verdade, *já* está aqui em algum lugar! Você não tem que jogar a Patrulha ou mesmo obedecê-los. Você pode roubar Monets alternativos, caçar lobisomens na Alemanha medieval ou buscar o Santo Graal por entre os mundos. Você pode tratar este livro como sua própria América Espanhola alternativa e saqueá-lo em busca de especímenes e empolgação para levar de volta ao seu mundo de jogo. Você pode até construir um mundo de jogo — uma infinidade deles — a partir do zero, usando os conselhos e sistemas de design de uma Terra alternativa neste livro.

É apenas um pequeno salto (por assim dizer) partir das histórias alternativas para a viagem no tempo. Histórias de viagens no tempo muitas vezes se tornam histórias alternativas da Terra, conforme o viajante corajoso arranca a história de seu curso designado para salvar sua cidade natal adotada no passado. Consequentemente, este livro também contém diretrizes completas para jogos de viagem no tempo, desde o uso de máquinas do tempo até como escapar impune de matar seu avô no passado. Este livro fornece duas molduras diferentes de campanha de viagem no tempo para pessoas que não querem ficar saltando mundos... e permite a combinação de viagem no tempo e mundos paralelos para possibilidades infinitas, incluindo algumas no cenário Mundos Infinitos.

Adicione mutantes, mágicos e nazistas que saltam mundos — você precisará de outra Terra só para encaixar tudo.

Então vá em frente — o tempo está passando.

– Kenneth Hite

A história não é apenas o que aconteceu: é o que aconteceu no contexto do que poderia ter acontecido. Portanto, deve incorporar, como elemento necessário, as alternativas, o que poderia ter sido.

– Sir Hugh Trevor-Roper,
“History and Imagination”

SOBRE OS AUTORES

Kenneth Hite

Em uma Terra paralela próxima, o primeiro crédito de publicação de RPG de Kenneth Hite foi **GURPS Alternate Earths**. Em todas as Terras que ele pode acessar, ele co-escreveu aquele livro e sua sequência para a Steve Jackson Games, bem como escreveu **GURPS Cabal** e a terceira edição de **GURPS Horror**, e compilou e foi o co-autor de **GURPS WWII: Weird war Two**. Sua coluna “Transmissão Suprimida” cobre estranheza medonhas para a revista *Pyramid*; em algumas Terras, é chamada de “Treze Horas de Altura”. Nas cronologias mais aterrorizantes, ela foi compilada em dois volumes.

Ele mora com sua esposa Sheila em Chicago, o centro de todos os mundos que vale a pena visitar. Em nenhuma Terra seu mestrado em Relações Internacionais se mostrou útil, mas nunca se sabe.

Steve Jackson

Steve Jackson tem devorado viagens no tempo e ficção científica de mundos paralelos desde os sete anos de idade, e agarrou a chance de imprimir sua própria contribuição no campo.

Ele é o fundador e editor-chefe da Steve Jackson Games, mas, como mostra o presente livro, ainda consegue escrever algo de vez em quando. Ele espera fazer isso de novo algum dia.

Steve mora em Austin. Ele gosta de convenções de Ficção Científica, jardinagem, a web, peixes tropicais, Lego e — ah, sim — jogos.

John M. Ford

John M. Ford é o autor de nove romances (até agora), incluindo a história alternativa *The Dragon Waiting*. Em se tratando de jogos, ele trabalhou para a GDW, West End Games e Steve Jackson Games. Se ele sobreviver para terminar seu próximo romance, provavelmente escreverá uma ópera. Com RPG nela. Alguém tem que ser o primeiro.

HISTÓRICO DA PUBLICAÇÃO

Muito do contexto neste livro foi retirado dos livros da Terceira Edição **GURPS Viagem no Tempo** e os dois volumes de **GURPS Alternate Earths**.

O vencedor do *Prêmio Origins*, **GURPS Viagem no Tempo**, foi uma colaboração entre Steve Jackson e Mike Ford. Steve esboçou um cenário de mundo paralelo que deve muito às obras de H. Beam Piper. Mike o aprimorou com um linguajar científico de alta qualidade e acrescentou todo o fundo do “Corpo Temporal”, recortado inteiro do tecido no tear de Fritz Leiber. Eles reconhecem respeitosamente Aqueles Que Foram Antes, e apenas gostariam de poder voltar e apertar suas mãos.

David Pulver reformulou o material contido em **GURPS Viagem no Tempo** e outros livros de **GURPS** para a *Quarta Edição*, após o qual Kenneth Hite acrescentou ainda mais contexto, reorganizou todas as peças do quebra-cabeça e encaixou todo o conjunto num miolo entre duas capas.

CAPÍTULO UM

INFINITY

ILIMITADA

1



“... para preservar e defender O Segredo com meu último suspiro.”

Quando Angela terminou o juramento, ela sentiu algo — apenas o peso de todas aquelas histórias — pousar em seus ombros. Antes que ela pudesse absorver o sentimento, ele se foi, desfeito por um homem sacudindo seu cotovelo. “Agente Polk”, ele começou, Angela inconscientemente olhou ao redor para ver com quem ele estava falando, mas então percebeu que, 30 segundos atrás, ela passou a ser o “Agente Polk” e seria até, ela supôs, seu “último suspiro”.

“Agente Polk”, disse ele novamente, “vamos caminhar e conversar.” “Mas minha família — eles estão aqui para ver a cerimônia...” “E eles viram, e foi adorável, e sua mãe chorou. E agora você está na hora da Patrulha e sua primeira folga não acontecerá antes de 2028, então vamos saltar.” Quase sem pressão em seu braço, ele de alguma forma a conduziu para longe da multidão de recém-formados na Academia, em direção a uma aeronave desajeitada e cor de bronze. “Isso é um tiltrotor — inferno, isso é um ornitóptero Hausman-2! Esses nem mesmo voam em nossa atmosfera!” “Que bom que não

ficaremos na nossa atmosfera, então”, ele respondeu. “E fico feliz em ver relatado em seu dossiê suas habilidades aeronáuticas, já que você o estará voando para nós.”

Angela se viu subindo no assento do piloto e tocando as estranhas travas e barramentos na configuração da cabine; ela sentiu uma pontada de alívio quando ouviu *vrummm* da partida de uma hélice com duto oculto, quase encoberto pela, cada vez mais barulhento, *crump-crump-crump* das asas (até então puramente decorativas). Seu sequestrador emergiu da parte de trás do veículo, vestindo a capa de damasco (perfeitamente ajustada) e botas de montaria de um oficial da Aerocorps Imperiale. Ele se acomodou no banco do copiloto e colocou um cartão no que parecia ser um visor de bombardeio ornamentado. “Tem um uniforme para você na parte de trás”, disse ele, enquanto apertava teclas em um teclado oculto que havia se dobrado para fora da ocular do “visor de bombardeio”. “Vá se trocar e eu vou manter o nível dela — e quando você voltar, vamos torcer para que as asas funcionem.”

Entrando no compartimento traseiro, Angela viu quatro colegas cadetes — não, quatro Patrulheiros — vestindo seus próprios uniformes. Ela conhecia Dave Pownall e Tranh Sui de suas aulas de Francês Variante, e conheceu Roger Giancarlo nos percursos de acrobacias aéreas.

“Portanto, temos dois outros batedores e um piloto reserva”, disse ela. Giancarlo respondeu: “E, aparentemente, não vamos para Hausman-2 para a dança, já que Suleiman aqui era o número um em nossa classe em armas brancas.” O turco que ela não reconheceu deu um sorriso rápido e voltou a ajustar as botas.

Ninguém sorriu pelos próximos cinco minutos, enquanto o ornitóptero sacudiu e estremeceu nauseante. “Transição paracrônica — as asas acabaram de se firmar”, disse Giancarlo. Mais solavancos atingiram a nave e Tranh emendou “Não acho que sejam apenas as asas...” assim que um buraco de bala apareceu no casco acima da cabeça de Suleiman.

Angela e Giancarlo mergulharam na cabine; mesmo quando a aeronave mergulhou, eles mantiveram o equilíbrio onde os outros três rolaram e giraram com o convés. Angela foi a primeira por uma fração e agarrou o manche, brigando para trazer a aeronave de volta ao voo nivelado. — Giancarlo berrava alguma coisa no ouvido dela, mas ela estava muito ocupada impedindo que caíssem para prestar atenção. Só depois que a aeronave voltou ao normal é que ela olhou ao redor e notou o homem morto no banco ao lado dela. “Eu me pergunto o que nossa missão deveria...” Angela começou, mas Carlo a interrompeu. “Eu acho”, disse ele com firmeza, “que estamos prestes a descobrir.”

Mais três ornitópteros — estes pintados de um cinza ameaçador — apareceram no para-brisa, e os flashes de seus narizes fizeram a aeronave sacudir e inclinar novamente, descendo em espiral em direção ao Lago Superior paralelo abaixo deles.

Trinta anos atrás, o físico ex-aluno de Dartmouth, Paul Van Zandt, mudou o mundo. Na verdade, ele mudou centenas deles. Ele inventou um projetor paracrônico, uma máquina que poderia enviar matéria para outra dimensão — outra cronologia. O primeiro mundo que ele descobriu foi “Terra-Beta”, quase idêntico ao seu próprio mundo, que ele apelidou de “Linha-Base”. Mas à medida que melhorava sua tecnologia e suas técnicas de pesquisa, ele começou a descobrir mundos onde Roma nunca caiu ou onde a América era um reino feudal. Alguns mundos — aqueles no mesmo “nível quântico” da Linha-Base, Quantum 5 (Q5) — eram fáceis de alcançar. Outros, em Q4 e Q6, foram um pouco mais difíceis; Quantum 3 e Quantum 7 foram absolutamente complicados de alcançar. No entanto, Van Zandt perseverou e formou uma pequena equipe de assistentes ousados que o ajudaram a mapear mais 23 universos.

Ele financiou pesquisas adicionais com lucros obtidos do comércio entre mundos, um compromisso que formalizou com o Comércio Estrela Branca. Em 1998, Van Zandt revelou sua descoberta da viagem paracrônica ao público e confidenciou um segredo ao Conselho de Segurança

Somos malabaristas... tentando manter nossos comerciantes, e observadores sociológicos, e turistas, e idiotas como o falecido Gavran Sarn, longe de problemas; tentando evitar pânico e distúrbios, e deslocamentos das economias locais como resultado de nossas operações; tentando ficar de fora da política, de fora do tempo — e, a todo tempo, a todo custo e perigo, por todos os meios, guardando o segredo da transposição paratemporal.

– H. Beam Piper, **Police Operation**

da ONU. Qualquer que fosse o segredo (pág. MB525), ele interrompeu as demandas para que sua tecnologia fosse nacionalizada, militarizada ou destruída. Em vez disso, o Conselho de Segurança estabeleceu o Conselho Intermundos das Nações Unidas (CINU) a partir de seus próprios membros, que fundou uma nova corporação, a Infinity Ilimitada (muitas vezes abreviada para “Infinity” pela mídia). Van Zandt

tornou-se CEO da Infinity, e o CINU acrescentou seus próprios burocratas ao conselho. O Tratado Intermundos, que regulamentou a Infinity, exigiu que a Infinity trabalhasse para “melhorar a vida” dos outros mundos que descobriu e explorou. Para esse fim — e possivelmente para combater a ameaça que Van Zandt revelou ao Conselho de Segurança — Van Zandt criou a Patrulha Infinity.



Glossário de Mundos Infinitos

alternativo: Qualquer cronologia que não seja a Terra original. Usa-se também “mundo alternativo”.

âncora: Um eco que não passa por uma mudança quântica quando a “história é alterada”.

Andar de Fora: Gíria de Patrulha para o alto escalão da Linha-Base. “Aqueles idiotas do andar de fora esperam que paremos os Visigodos com nada além de fita adesiva e shows de marionetes.”

Apagadora: Uma droga que afeta a memória, usada pelos PIs, entre outros, para manter o segredo da viagem paracrônica.

arrecife: Uma coleção de cronologias próximas compartilhando um elemento comum (por exemplo, uma Segunda Guerra Mundial em andamento, a base da ficção de Robert Heinlein).

autócronos: Nativos de uma cronologia, num contraponto a visitantes extratemporais ou colonos; chamados de “cronos” e “locais” na gíria da Patrulha.

Batedor: Um agente do Serviço de Entrada da Patrulha Infinity.

Cabala, a: Uma organização secreta de mágicos e monstros usando viagens em dimensões mágicas.

Continua na próxima página...

Glossário de Mundos Infinitos (Cont.)

Cara do Acesso: Um agente de patrulha da Divisão de Supervisão de Acesso.

cataclismo: Um fenômeno natural que transporta matéria entre mundos.

Centrum: Uma civilização rival com a habilidade de viajar entre mundos. Um “Centrano” é um nativo ou agente do Centrum.

CINU: Conselho Intermundos das Nações Unidas, o órgão da ONU oficialmente encarregado de supervisionar a paracrônica e a Infinity.

cliodinâmica: O estudo científico da mudança histórica, especialmente útil para alterar histórias em uma direção desejada.

Coluna, a: Quartel-general da Patrulha.

Concílio: Um mundo alternativo usado pela Infinity como uma prisão para aqueles que Sabem Demais — tanto indivíduos da Linha-Base como de outros tempos ou mundos.

cronologia: Outro termo para um mundo alternativo.

dar sumiço: Literalmente, “mandar para uma realidade inexistente”; expressão de gíria de Patrulha que significa, grosso modo, “que se dane”.

de casa: Qualquer indivíduo do mesmo mundo de origem de outro.

dimensão de portal: Um local que se conecta a muitos (ou até mesmo todos) mundos ou dimensões alternativas.

eco: Um mundo alternativo que é — ou aparenta ser — idêntico ao nosso, mas em um ponto anterior da história.

estilhaço de realidade: Um fragmento de um passado anterior lançado por um tremor de realidade.

extratempo: Um mundo diferente do próprio do locutor; geralmente significa qualquer outro mundo além da Linha-Base.

extratemporal: Qualquer pessoa de um mundo diferente do locutor; portanto, um agente da Patrulha é um “extratemporal” em Califa, mas um cidadão de Califa seria um “extratemporal” em Linha-Base.

Infinity Ilimitada: Frequentemente, apenas “Infinity”; uma corporação privada que controla a tecnologia paracrônica como um monopólio e governa o acesso a cronologias alternativas.

Kern: Do Alemão para “kernel”, um esconderijo seguro usado pelos agentes da Ordem Armanen. Plural: Kerne.

Linha-Base: A Terra original de Paul Van Zandt e da Patrulha Infinity.

local: Na gíria da Patrulha, nativo da cronologia.

memética: O estudo das ideias e sua transmissão e mudança, uma formação reversa da “genética”. Ainda não totalmente aceita como ciência.

monolinha: Alguém que nunca sai de sua cronologia nativa, especialmente um “civil” da Linha-Base.

Mula: Gíria da Ordem de Armanen para um saltador do mundos, especialmente um criado artificialmente pela ciência Nazista.

O Segredo: O fato de que a viagem tecnológica entre mundos é possível. Os extratemporais não devem saber disso, a menos que sejam recrutados pela Infinity. A Intermundos não se incomoda em manter O Segredo em mundos primitivos.

Olhos, os: Gíria de Patrulha para a Assuntos Internos.

Ordem Armanen: A ordem secreta da SS no Reich-5 que descobriu a tecnologia paracrônica.

paracrônica: O estudo de mundos alternativos. Mais especificamente, o estudo do porquê existem mundos alternativos e como viajar entre eles é possível.

paracronozoid: Uma criatura com uma habilidade natural de saltar mundos.

paralelo: Um mundo alternativo que difere do nosso apenas porque sua história foi diferente (alguns são *muito* diferente). Um “paralelo próximo” é divergente por causa de uma mudança histórica identificável.

paralelo estranho: Um mundo alternativo que tem muitas semelhanças com o nosso, mas também tem diferenças que fazem essas semelhanças parecerem inacreditáveis (como o mundo onde répteis inteligentes falam português).

paralelos infernais: Uma cronologia em grande parte, ou totalmente esvaziada de humanos por um desastre ou holocausto.

Patrulha Infinity: O braço paramilitar da Infinity Ilimitada.

pisado: Uma estrada dimensional mágica, geralmente usada por fadas. A maioria dos pisados passa entre florestas.

Polícia Infinity (PI): Um agente do Serviço de Intervenção da Patrulha Infinity.

ponto zero: O termo para um local que foi “zerado” — devidamente calibrado — para um salto seguro do transportador entre duas dimensões específicas.

portal de acesso: Um caminho “natural” entre mundos alternativos.

projeto: Um dispositivo que pode enviar um transportador através dos quanta.

quantum: Um “nível de energia” em um espaço de 8 dimensões que contém muitas linhas do tempo alternativas. Os níveis de quantum são geralmente abreviados; por exemplo, Q7 para Quantum 7.

quantum sargaço: Uma cronologia que não pode ser deixada usando a paracrônica.

Realidade Some: A cronologia que supostamente “come” sondas e missões desaparecidas.

reino itinerante: Um local que viaja entre as cronologias, desde “navios fantasmas” a florestas ou ilhas inteiras.

rodovia dimensional: Uma estrada entre mundos, natural, mágica ou artificial.

Serviço Intermundos: Também S.I., ou apenas “Intermundos”, o equivalente Centrano à Patrulha Infinity.

suague: Membro de uma fraternidade de vigaristas trans-temporal.

transportador: Um aparelho autopropelido usado para a viagem entre mundos alternativos.

tremor de realidade: Uma turbulência paracrônica que enterra parte ou toda uma história alternativa sob uma nova história.

A PATRULHA INFINITY

A Patrulha Infinity, como todo a Infinity, é especificamente chancelada pelo Conselho de Segurança da ONU. Tem um comando unificado com existência independente de qualquer missão e, portanto, se assemelha mais a uma força de segurança privada do que a uma força-tarefa multinacional de manutenção da paz. Na prática, a Patrulha é uma agência paramilitar supranacional sob o controle da Infinity, dedicada a proteger a Linha-Base, O Segredo, a Infinity e os desconhecidos inocentes de outros mundos, aproximadamente nessa ordem. As instalações da Patrulha, como todas as propriedades da Infinity, são consideradas “solo da ONU” e não podem ser revistadas ou apreendidas sem violar o direito internacional. Por seu estatuto, deve “manter a paz e preservar o bom funcionamento das viagens interdimensionais para o bem de toda a humanidade”. Isso se traduz, tanto para a Infinity Ilimitada quanto para a Patrulha, como “supervisionar todos que tenham um transportador, manter os problemas da Linha-Base na Linha-Base, e fazer bem ao fazer o bem.”

Isso já era difícil quando a Patrulha se imaginava sozinha no continuum, mas nove anos atrás, a Segurança Corporativa capturou um intruso em uma instalação secreta da Infinity no mundo Turkana, no Quantum 6. Ele acabou por ser de outra organização paramilitar multidimensional, o Serviço Intermundos, de uma civilização transtemporal chamada Centrum. O Centrum era agressivo, competente e dedicado a espalhar seu próprio sistema hierárquico pelos mundos. Felizmente, o Centrum estava no Quantum 8; não conseguiu al-

cançar a Linha-Base e nem a Linha-Base pôde alcançar o Centrum. Os quanta entre eles se tornaram verdadeiros campos de batalha, especialmente os “ecos” de Q6, mundos que refletiam exatamente a história da Linha-Base. O Centrum poderia, e fez, deslocar muitos daqueles ecos do Quantum 6 para os quanta inacessíveis à Linha-Base! A guerra do infinito havia começado e a Patrulha tinha um novo conjunto de missões.

MISSÃO E MENTALIDADE

Tecnicamente, todos os equipamentos paracrônicos existentes são propriedade da Infinity Ilimitada, e a Patrulha Infinity tem o direito (e o dever) de supervisionar seu uso. Em teoria, todo transportador, desde um “carreteiro” de duas toneladas a uma cápsula de inserção furtiva da CIA cai sob a jurisdição da Patrulha, e a Patrulha pode pedir para ver seu registro de serviço conectado (fornecendo o tempo e as coordenadas paracrônicas de cada salto que uma unidade dá) sem apresentar uma causa ou motivo. Se algo não cheira bem, ela pode investigar — e se a investigação justificar, a Infinity pode revogar uma licença paracrônica ou até mesmo confiscar e destruir equipamentos. Com o tráfego de transportadores e projétores chegando a dezenas ou mesmo centenas de milhares de viagens por dia, e com governos nacionais invejosos, corporações secretas, e acadêmicos confusos alardeando sobre cada deslize imaginário ou passo em falso, o trabalho da Patrulha nunca é fácil.

Com o tráfego de transportadores e projétores chegando a dezenas ou mesmo centenas de milhares de viagens por dia, e com governos nacionais invejosos, corporações secretas, e acadêmicos confusos alardeando sobre cada deslize imaginário ou passo em falso, o trabalho da Patrulha nunca é fácil.

Lidar com habitantes da Linha-Base, sejam inocentes prejudicados ou contrabandistas de diamantes, requer boas relações com as instituições da Linha-Base combinadas com uma aparência de total imparcialidade para os conflitos da Linha-Base. É uma corda bamba difícil de andar nas melhores circunstâncias. A Patrulha faz um trabalho de articulação muito ativo com as agências governamentais da Linha-Base e com a Interpol, mas fecha os olhos para as operações ocasionais do MI6 ou FSB, torcendo pelo melhor. A Infinity contribui com grandes somas para instituições de caridade globais reconhecidas (e campanhas de reeleição), mesmo enquanto os oficiais e agentes da Patrulha permanecem impiedosamente apolíticos. A Infinity não tem nada tão bruto quanto um sistema de cotas, mas mantém um programa agressivo de divulgação para alistar não-Americanos. Embora a Infinity Ilimitada atue como uma típica corporação multinacional Americana, independentemente das animadas campanhas de marketing apontando sua “globalidade”, a Patrulha enfatiza sua multinacionalidade — ou mesmo sua transnacionalidade — como convém a uma força da ONU. Muitos Patrulheiros até renunciam a sua própria cidadania para obter passaportes da ONU, já que o Juramento da Patrulha abandona explicitamente todas as outras lealdades.

Isso faz com que a Patrulha seja leal apenas a si mesma. Na melhor das hipóteses, a Patrulha se vê como a “linha azul e preta” apoiando toda a Linha-Base — toda a humanidade — contra os perigos de outros mundos. Na pior das hipóteses, alguns Patrulheiros internalizaram uma atitude “nós contra eles”, não apenas para os extratemporais (que não se beneficiam da neutralidade cuidadosa da Infinity), mas também para os monolinhas da Linha-Base. Até mesmo turistas inocentes presos atrás das linhas em Alésia às vezes irritam a polícia dimensional profissional, para não falar dos capangas da Linha-Base que vendem heroína em uma Itália renascentista paralela. Essas missões nem sempre ajudam os Patrulheiros a manter uma perspectiva ampla. E as missões nunca terminam; mundo após mundo deve ser analisado, inspecionado por pragas, buscado por magia, classificado, vigiado, nutrido, explorado, salvo, defendido, sabotado, e dissimuladamente policiado.

RECURSOS HUMANOS

Essas tarefas em constante expansão consomem o tempo e a atenção da Infinity mais do que seu orçamento. Entre as receitas não registradas em fundos secretos da Patrulha (muitas mantidas em bancos extratemporais), a grande escala de operações paracrônicas, e as lucrativas sub-licenças da Linha-Base, as finanças da Infinity são, para todos os fins práticos, ilimitadas. No entanto, a gestão da Infinity ainda tem apenas 24 horas por dia para participar e supervisionar eventos em centenas de mundos. Sistemas especializados, tomada de decisão simplificada e triagem de políticas implacável chegaram ao limite. O Infinity deve permitir aos agentes da Patrulha amplo arbítrio — eles simplesmente não têm tempo para questionar os Patrulheiros ou tomar decisões táticas lá de cima. Ao mesmo tempo, as pressões atuam sobre os 60.000 funcionários da Patrulha (10.000 dos quais são agentes de campo em tempo integral), forçando a Patrulha a premiar a iniciativa, a criatividade, e resolução independente de problemas sobre todos os outros fatores. Este fato irreduzível das operações paracrônicas da Infinity torna o serviço da Patrulha muito atraente para ex-militares e ex-policiais. De exércitos e forças policiais se afogando em burocracia e procedimentos burocráticos, os recrutas da Patrulha entram em um mundo “afogar ou nadar” onde uma decisão pode salvar milhões (até bilhões) de vidas ou de dólares. Apenas verdadeiras catástrofes resultam em supervisão ativa — e desastres geralmente matam os Patrulheiros que tomam decisões estúpidas.

Mas, mesmo com o incentivo da iniciativa, o departamento pessoal continua sendo um problema para a Patrulha. Na rica e confortável Linha-Base criada pela Infinity Ilimitada, não são muitos os que se voluntariam para arriscar suas vidas... muito menos passar anos a fio em paralelos atrasados sem poder de fusão ou odontologia, mesmo por um salário razoavelmente atraente. Cada vez mais, a Infinity se volta para o recrutamento extradimensional nas cronologias onde eles podem gerenciá-lo sem revelar O Segredo. Afinal de contas, os extratemporais estão acostumados a condições de trabalho ruins, perigos e sujeira — eles vivem lá. Em alguns mundos, é tão simples quanto colocar um anúncio classificado cuidadosamente formulado na *Folha de São Paulo* ou no *Correio*

Braziliense; em outros, a “adoção por um mosteiro remoto” ou uma “posição no exterior” pode encobrir uma extração. Um outro antigo modo é o recrutamento em desastres — um local que demonstra coragem, recursos e habilidade durante uma erupção vulcânica ou batalha cataclísmica pode muitas vezes “desaparecer nos destroços” sem colocar O Segredo em perigo. Patrulheiros espertos ou ousados podem manipular registros de prisioneiros ou prisioneiros de guerra, contratar mercenários ou simplesmente comprar escravos (embora isso continue sendo muito controverso com os chefes da Infinity) para tirar os recrutas da Patrulha de sua perigosa cronologia nativa e colocá-los na folha de pagamento da Infinity.

QUARTEL-GENERAL

Os novos recrutas quase sempre começam seu serviço com uma cerimônia de posse no quartel-general da Patrulha. Enquanto a Infinity Ilimitada dirige seu império corporativo a partir de um arranha-céu em Chicago (longe o suficiente das mentalidades de Nova York e Washington para desencorajar a supervisão excessivamente cuidadosa), a Patrulha trabalha em um modesto complexo de vidro e ferrocreto fora de Calgary, no oeste do Canadá, bem fora do radar até de figurões corporativos da Infinity.

Esse complexo discreto se espalha por várias centenas de hectares, incluindo campos de tiro, campos de provas, pistas de pouso, projetores e galpões para transportadores, uma pequena mas segura instalação de prisão, uma usina de fusão e salas cheias de supercomputadores de memória molecular dedicados aos arquivos e análises da Patrulha. (Existe uma instalação de backup no mesmo local em Smother, uma cronologia desabitada em Quantum 5 onde a atmosfera da Terra nunca foi oxigenada.) O edifício do quartel-general (cinco andares de suavidade institucional) é apenas um pouco mais imponente, e a política informal da Patrulha considera uma derrota se “A Coluna” chegar a aparecer no noticiário noturno. (Os Patrulheiros tradicionalmente fazem declarações à imprensa da sede de qualquer agência ou força policial com a qual trabalharam em uma determinada missão, ou da Torre Infinity em Chicago.) Toda a área (incluindo vários quilômetros de túneis subterrâneos e laboratórios) está sob a mais abrangente possível vigilância física, por radares,

e satélites. Ironicamente, o ponto mais fraco na cobertura são, necessariamente, o tráfego paracrônico que chega, que teoricamente poderia trazer qualquer um, de qualquer lugar, com qualquer agenda ou armas. Felizmente, as pradarias Canadenses são lugares bastante isolados na maioria das cronologias, então a Patrulha pode manter os esquadrões de segurança acampados na maioria dos locais de quartéis-generais paralelos sem colocar O Segredo em perigo.

Além de proteger sua própria existência, o Quartel-General serve como centro de comando, universidade, arsenal, garagem, biblioteca, pátio de reparos e retaguarda para todas as divisões da Patrulha. Mais importante, no entanto, serve como uma verdadeira base para os Patrulheiros isolados tanto das cronologias que protegem quanto da Linha-Base que enriquecem. Ainda mais do que policiais ou soldados, os Patrulheiros só podem ter conversas relevantes uns com os outros e com mais ninguém em mil Terras. Dormitórios, instalações recreativas e esportivas, lanchonetes e estábulos estão disponíveis para qualquer Patrulheiro gratuitamente. Seja para relaxar no Bar Transtemporal do Mike (dirigido por um Patrulheiro que perdeu as duas pernas numa baguncinha, mantendo Napoleão fora de uma Moscou paralela) ou meditando no Cemitério da Patrulha nas encostas do Monte Eisenhower, todo Patrulheiro precisa de um lugar para se conectar. A Infinity promove tais conexões por meio da mescla deliberada de agentes e equipes de retaguarda de ambos os ramos da Patrulha, o Serviço de Entrada (coficientemente, os “Batedores Temporais” ou apenas “Batedores”) e o Serviço de Intervenção (os explicitamente paramilitares “PIs”), nas atribuições do Quartel-General. A Infinity incentiva uma mescla semelhante de experiências em seus Patrulheiros individuais. A política corporativa favorece os Patrulheiros com um histórico amplo e multifacetado em vez de “servidores de tempo” e “subidores de escadas” que sobem na hierarquia em um único ramo de conhecimento, ou até mesmo em um único serviço. O conselho da Infinity se recusa a considerar candidatos a Diretor de Patrulha, ou qualquer cargo executivo, sem vários anos de experiência tanto nos Batedores quanto nos PIs. Embora isso crie descontinuidades e duplicação de esforços, impede (ou pelo menos mitiga) a construção de impérios burocráticos e incentiva o pensamento lateral abrangente em todos os níveis da Patrulha.

SERVIÇO DE INTERVENÇÃO

Os “PIs” fazem cumprir as regras e afastam estranhos hostis em todo o continuum. Eles são a espada e o escudo da Linha-Base. O Serviço de Intervenção favorece a confiabilidade sobre a inspiração, a firmeza sobre a comunicação e a rapidez sobre a propagação. Identifique a tarefa, supere os obstáculos e cumpra a missão — não se distraia salvando outros mundos antes de salvar o seu primeiro. Um PI faz sua própria sorte ao não ficar esperando o raio cair. Eles próprios lançam o raio e saltam antes que o trovão pare de ressoar.

O Serviço de Intervenção tem 10 divisões, sendo a primeira a que pode vir a ser a mais importante de toda a Patrulha.

A Academia

Localizada nas margens do lago glacial Agassiz (no equivalente a Dakota do Sul na Linha-Base), no Pleistoceno do paralelo Mammot-1, a Academia Infinity treina todos os novos agentes aceitos na Patrulha. A aula de cada ano começa em meados de setembro com cerca de 650 cadetes (embora a Academia tenha instalações para 1.000 alunos, se necessário); os rigores do treinamento reduzem o número média de formandos a cada classe para cerca de 400. Isso mal é o suficiente para evitar a taxa atual de baixas em operações, aposentadoria, ferimentos e desaparecimento dos Patrulheiros atuais, mas o comandante al-Wahid (um veterano de Operações Especiais que a perdeu braço direito para um dragão) recusa-se a abrandar o regime da Academia. A Academia treina agentes de Intervenção e do Serviço de Entrada, e embora seja oficialmente uma divisão da Intervenção, seu corpo docente permanece neutro em qualquer disputa de poder entre as Forças.

Todos os cadetes começam em um programa de “treinamento básico” de três meses, enfatizando a resistência, a tomada de decisões sob fadiga ou stress, e exercícios básicos de Patrulha e combate. (Esses enfatizam a surpresa, sutileza e o trabalho em equipe.) Depois do jantar, o curso sobre o básico da paracrônica, línguas e história global preenche o tempo de um cadete até que as luzes se apaguem. Em seu escasso tempo livre, os cadetes praticam esportes internos de uma ampla variedade de cronologias, com equipes vencedoras recebendo melhor alimentação e outros privilégios menores. A linha não oficial que separa o treinamento “básico” do “avançado” é o Durmafora:

um aviso noturno de surpresa que pega de quatro a sete cadetes por vez (dependendo do tamanho da turma) e os deixa a algumas centenas de quilômetros de distância da Academia para encontrar seus caminhos de volta através do território dos dentes de sabre. Com apenas o que estavam vestindo e carregando cinco minutos depois de acordar. Em dezembro, pleno inverno no hemisfério norte. Em uma Idade do Gelo.

A Academia recompensa os sobreviventes com uma semana perto do Ano Novo (universalmente chamada de “Férias de Primavera”, apesar do tempo) para fazer o que quiserem na Roma de Johnson ou em outro mundo tranquilo, mas primitivo — o que é outro teste. Os cadetes que não conseguem se ajustar a outros costumes culturais, que tratam os extratemporais com desprezo ou condescendência, que revelam dispositivos de alta tecnologia ou que são estúpidos o suficiente para cair em esquemas de estelionatários são eliminados da Academia após seu retorno. Se um cadete passar do Durmafora e pelas “Férias de Primavera”, ele é considerado um Patrulheiro. Talvez ainda não seja um agente — mas alguém em que vale a pena investir mais tempo e dinheiro.

O resto do inverno é mais treinamento físico — longas marchas pela geleira, caças de mamutes com equipamentos de vários níveis tecnológicos, treinamento com traje pressurizado e de combate em gravidade zero — intercalado com paracrônica aplicada, cuidado e alimentação de transportadores e ainda mais cursos de história e idiomas. A simulação com armas fica mais complexa e há “inspeções práticas” de cronologias mapeadas (e quase sempre inofensivas). O trabalho continua aumentando e os esportes coletivos são colocados em pausa.

Na primavera, o “treinamento de aptidão” começa; a Patrulha precisa de muitas habilidades de poucas pessoas para formar generalistas completos. (Isso é parte do motivo pelo qual o treinamento de Patrulha enfatiza tanto o trabalho em equipe.) A Infinity pode contratar os maiores especialistas em qualquer tópico: aikijujutsu, degustação de vinhos, arco e flecha ou dança. Os esportes coletivos também voltam com o clima mais quente (bem... quente para a Idade do Gelo) — a tradicional festança final é a “De Volta para Casa” no início de setembro, um duelo de *ullamalitzli* (o jogo de bola Asteca brutal) entre as melhores equipes de cadetes da Academia. A última semana é conhecida como “Finais”, durante a qual os formandos preparam um relatório extenso e específico analisando as deficiências na Academia e em seu treinamento. Nenhum cadete

pode ser reprovado por seu relatório — a única nota de reprovação é por não entregar nada. No Dia da Formatura, os cadetes desfilam em formação pela última vez, recebem suas comissões e atribuições de dever e são enviados ao multiverso, com direito a usar o azul e o preto da Patrulha. Uma semana depois, a nova classe chega.

Um ano na Academia é uma excelente minicampanha introdutória, abstraindo tanto ou pouco dos treinos e esportes quanto o grupo deseja. Essa introdução provavelmente funciona melhor se cada jogador pegar dois ou três cadetes como personagens. O MJ pode então matar cadetes dos PdJs sem se preocupar em destruir a campanha — e os graduados que sobraram podem aparecer mais tarde como PdMs, ou serem personagens reservas no caso do Patrulheiro principal de um jogador ser vaporizado pelo fogo do maser nazista em Atlanta ou aleijado por sarsens derubados em Stonehenge.

Alfândega e Inspeção

A Divisão de Alfândega e Inspeção guarda oficialmente todos os projetores paracrônicos da Linha-Base e tem autoridade global para entrar e investigar qualquer local que emita energias paracrônicas detectáveis. Sua tarefa ingrata é manter fora da Linha-Base coisas que não pertencem a ela, de pragas perigosas a terroristas fanáticos. A segunda prioridade deles é impedir que tais coisas saiam da Linha-Base para o vazio impossível de se policiar dos mundos infinitos. Máquinas de Raio-X em baías de projetores e portos de transporte procuram continuamente por cindíveis, toxinas, vírus, nanobots e qualquer outra coisa que as mentes paranoicas da Alfândega possam suspeitar. (O aviso na maioria das baías de projetores é tão preciso quanto conciso: “Regra Um: Declare Tudo.”) A Alfândega e Inspeção tenta desesperadamente obter prioridade sobre novos agentes telepáticos, com uma taxa de sucesso discutível. Telepatas confiáveis podem escrever seu próprio caminho na Patrulha, e poucos deles desejam trabalhos enfadonhos lendo a mente de pessoas que voltam das férias com “um souvenir que nem vale a pena mencionar”. Os próprios Patrulheiros se deliciam com o contrabando — geralmente contrabando discreto como vinho e facas, embora a equipe da Patrulha que conseguiu contrabandear um panzer deslizador inteiro de volta do Reich-4 ainda seja o tema de uma lenda famosa. Isso faz pouco para tornar os “A & PIs” (ou A & I) queridos para outros agentes.

ALFÂNDEGA & INSPEÇÃO



Embora uma equipe de agentes de Inspeção encarregada de investigar emissões paracrônicas não autorizadas na Linha-Base provavelmente tenha uma das tarefas mais tensas e exasperantes da Patrulha, jogar uma campanha dessas seria um pouco demais como brincar de controlador de tráfego aéreo. Entretanto, uma equipe de Inspeção itinerante verificando a segurança em mundos Quantum 5 próximos pode descobrir muitos problemas emocionantes, sem fazer esforço. Para grupos mistos, um indivíduo agente Alfandegário é um acréscimo muito plausível para qualquer equipe de Patrulha entrando em um mundo com objetos de valor, ou itens perigosos, ou atividade extratemporal suspeita — ou seja, qualquer um dos mundos.

Articulação

A Divisão de Articulação lida com os relacionamentos com outras agências policiais ou unidades militares da Linha-Base, especialmente aquelas com responsabilidades de investigação paracrônica. Com a escassez crônica de tempo e mão de obra da Patrulha, a menos que uma investigação realmente coloque em risco os interesses da Infinity, os PIs estão sempre dispostos a entregar o trabalho a estranhos. Os agentes da Articulação acompanham o compartilhamento de informações, mantêm os habitantes da Linha-Base alheios às investiga-

ções extratemporais e amenizam as dificuldades burocráticas. Agentes da Articulação são prováveis PdMs em uma campanha de PI, mas podem ser PdJs interessantes em uma campanha centrada em um grupo da Linha-Base, como a Equipe de Campo Paracrônica do FBI ou a Francesa *Legion d'Outre-temps*.

Os agentes PIs da Articulação têm uma relação particularmente calorosa com a Real Polícia Montada Canadense (RPMC), que tecnicamente “acolhe” qualquer operação PI na Linha-Base tocadas do Quartel-General da Patrulha em Calgary. Os valores tradicionais dos Mounties de integridade, autossuficiência, profissionalismo e determinação ressoam fortemente com os Patrulheiros, e a Patrulha busca emular o melhor da experiência RPMR — trazer ordem sem crueldade ou destruição a uma vasta fronteira — em seu próprio trabalho ao longo das cronologias. A Patrulha procura ativamente ex-Mounties para posições de responsabilidade, e a RPMC é a única equipe da Linha-Base rotineiramente convidada em “viagens” para outras cronologias quando os PIs precisam de reforço rápido. Personagens da RPMC podem adicionar uma dimensão interessante a uma campanha PI, cumprindo o papel de condutores a um mundo mais amplo da Linha-Base, ou meramente apresentando outra perspectiva.

Assuntos Internos

Assuntos Internos são os Patrulheiros que patrulham a Patrulha. Eles vasculham registros contábeis à procura de contas volumosas em outras cronologias, checam “amigos de Bonaparte-4” com sobrenomes suspeitos e são implacáveis com qualquer um, a qualquer hora. Isso torna “os Olhos” ainda menos popular entre seus colegas Patrulheiros do que a Alfândega e Inspeção, se isso é que isso é possível. AI elimina a corrupção e o favoritismo da Linha-Base na Infinity sempre que pode, o que faz com que a Divisão não ganhe amigos na burocracia do CINU ou na diretoria da Infinity. No entanto, a Assuntos Internos sempre fica feliz em consultar relatórios sobre o que algum rival do burocrata está fazendo, o que ajuda a AI a entrar no duro jogo político quando necessário.

Oficiais da Assuntos Internos podem aparecer como os “bandidos” em um jogo descompromissado de PIs rebeldes que simplesmente não seguem as regras, ou em um jogo tenso e sombrio em que a alta cúpula da Infinity pode não ser totalmente composta de pessoas de reputação ilibada. PdJs da Assuntos Internos podem acompanhar em uma ou duas missões, mas é improvável que se encaixem bem em uma campanha de PIs em andamento. A menos, é claro, que todos os jogadores assumam o papel de oficiais da AI e joguem um cenário ao estilo *Los Angeles: A Cidade Proibida*, de James Ellroy, revelando corrupção e malfeitos dentro da própria Infinity.

Justiça

Onde a Assuntos Internos rastreia a corrupção dentro da Patrulha, a Divisão de Justiça soluciona crimes envolvendo o quadro pessoal ou a propriedade da Infinity. (O comando das investigações que por ventura se sobreponham vai para a equipe com prioridade no caso — a iniciativa obtém resultados.) Por uma interpretação do Tratado Intermundos, isso dá à Divisão de Justiça jurisdição sobre qualquer crime na Linha-Base envolvendo um extratemporal ou funcionário da Infinity, ou que tenha ocorrido em uma instalação paracrônica de qualquer tipo, bem como qualquer crime envolvendo um residente da Linha-Base em qualquer outra Terra. “Crimes”, neste contexto, incluem genocídio, escravidão em massa, negligência ambiental, contrabando de armas e subversão, bem como as comuns como roubo, fraude e assassinato. Como o FBI ou a Scotland Yard, às vezes o envolvimento deles é solicitado, às vezes é lamentado, e às vezes os

Justiça Infinita Incorporada

Com sede em uma usina siderúrgica obsoleta em Gary, Indiana, a Justiça Infinita Incorporada, a maior agência de recebimento de fianças, reintegração de posse e “resgate de pessoal” licenciada para operações transtemporais, não gasta muito em móveis de escritório chic ou telas sofisticadas nas paredes. A Justiça Infinita, Inc., conquista seus clientes com seu histórico (uma taxa de sucesso de mais de 80%) e seu pessoal (95% com extensa experiência extradimensionais antes de ingressar na empresa, principalmente com a Patrulha Infinity, Mounties ou outras agências de imposição da lei) A Infinity Ilimitada oferece uma recompensa mínima de \$500.000, a qualquer caçador de recompensas transtemporal licenciado, pela captura e retorno de qualquer residente da Linha-Base escondido em uma Terra alternativa; cada um desses ladrões, fugitivos, mafiosos e adulteradores põe O Segredo em perigo. A JII aluga seus transportadores da Infinity em um plano extremamente acessível, permitindo que ela consiga organizar mais missões paracrônicas que muitos governos da Linha-Base.

A caça a um único fugitivo pode ser uma aventura longa, ou estender-se por uma campanha inteira, com um bando de caçadores de recompensas (junto com seu piloto, “o rosto da equipe” e assim por diante) envolvendo-se voluntária ou involuntariamente em problemas locais de mundo em mundo no encaixe de sua presa. O pelotão também podia perseguir diferentes fugitivos nos quanta de semana a semana e, ocasionalmente, ser sugado para as a órbita de crises maiores. Alternativamente, um caçador de recompensas pode ser um PdM recorrente (ou um PdJ) que ajuda com perícias investigativas, contatos ou com músculos para missões de Patrulha “como um favor à antiga farda”, enquanto toma emprestado um esquadrão PI “durante a folga” para seus trabalhos mais difíceis. (O grande número de ex-Patrolheiros da Justiça Infinita ajuda a amenizar qualquer reclamação sobre as normas.)

A missão típica do caçador de recompensas é rastrear um fugitivo procurado, apreendê-lo e entregá-lo de volta às autoridades em troca de uma recompensa. A missão pode, é claro, dar errado em qualquer lugar ao longo deste caminho. Por exemplo, o fugitivo pode ser acusado falsamente, ou ser um agente do Centrum, ou estar escondido no Merlin-1, ou ter amigos poderosos no CINU. As autoridades podem ser corruptas, brutais, equivocadas ou distraídas de alguma outra forma. A recompensa pode ser muito pequena, ou tão grande a ponto de atrair muitos talentos freelancers caçando o criminoso “dentro das especificações”. E, é claro, a recompensa pode nem mesmo ser paga, dependendo da condição, status legal ou proteção política do suspeito. Felizmente, existe um comerciante de escravos com a cabeça a prêmio que acabou de tropeçar no seu caminho...

dois ao mesmo tempo. Sem surpresa, nem o FBI nem a Scotland Yard acolhem particularmente PIs intrometidos que se metem em seus problemas que julgam sua própria jurisdição, e geralmente também não apreciam a ironia da situação. Pior, apesar do generoso financiamento para instalações e treinamento de alto nível para seus agentes, a Divisão de Justiça não conta com a lembrança institucional, a equipe ou a marca de um departamento de investigação criminal verdadeiramente importante. Consequentemente, os agentes de Justiça precisam se virar com a intuição, talento e uma compreensão profunda do “ângulo de fora do mundo”, seja ele qual for.

Uma campanha *Cena do Crime: Infinito* centrada na Divisão de Justiça pode ser muito divertida, mas a longo prazo pode sobrecarregar a criatividade do MJ (ou a paciência dos jogadores) para desvendar mistério após mistério. No entanto, um único mistério constitui uma boa aventura de “prólogo”, e um crime grave pode atrair agentes de qualquer outra divisão conforme necessário, como testemunhas, especialistas ou mesmo suspeitos. Então, se o verdadeiro criminoso foge para outro mundo (ou está em conluio com alguma conspiração maior), o jogo está aberto e uma equipe mista pode iniciar uma campanha que (de vez em quando)

pega seu homem. Um MJ traiçoeiro pode dar uma guinada nesse cenário — atrair agentes de várias divisões, montar as equipes de investigação e enquadrar os PdJs pelo crime! De repente, eles precisam fugir da Linha-Base e perseguir os verdadeiros criminosos — é o *Fugitivo Infinito*, e eles estão perseguindo o nazista de um braço só através do continuum.

Logística

A tarefa nada glamorosa de manter os transportadores abastecidos e as munições organizadas por calibre e por mundo de origem recai sobre a Divisão de Logística. Esses trabalhadores perfeccionistas lidam com reparos, veículos, suprimentos e manutenção para toda a Patrulha. Isso inclui suprimentos, combustível, munição e peças sobressalentes para qualquer equipamento extratemporal armazenado ou em circulação; a Divisão de Logística trabalha em estreita colaboração com a Divisão de Análise Técnica do Serviço de Entrada (pág. 15). Uma das principais tarefas da Logística é manter o controle de cada dispositivo paracrônico no inventário da Infinity; se um transportador (ou, mais sutilmente, um disco de coordenadas ou conjunto sobressalente de circuitos de campo) desaparece, eles alertam a equipe de Patrulha mais próxima de sua última posição conhecida. Muitas vezes, essa equipe recebe então a ordem de largar o que quer que esteja fazendo e perseguir a engenhoca desaparecida — todos na Patrulha compartilham a preocupação da Divisão de Logística com o desaparecimento do equipamento. Afinal, na próxima semana, isso poderia trazer uma divisão de fanáticos secularistas da Jamahirriya do mundo Califa ou guerreiros babacas de Gotha-19 bem em cima deles.

Embora essenciais para o bom funcionamento da Patrulha, os oficiais da Logística não são particularmente essenciais para a operação emocionante de um jogo. Eles servem como depósitos de informações e como fonte de equipamentos estranhos e solicitações urgentes. Uma retaguarda por excelência, um PdM da equipe de suporte, um agente da Logística pode entrar na aventura com uma necessidade única de recuperar um item particularmente sensível. Uma vez vinculado a uma equipe de Patrulha, é claro, sua habilidade em consertar e acessar equipamentos restritos ou estranhos poderia torná-lo tão valioso que ele permaneceria para uma série de aventuras. Uma equipe de pessoal da Logística pode ser encarregada de estabelecer uma base

de manutenção e suprimentos em algum paralelo quase hospitalar, estabelecendo uma série de aventuras de longo prazo em um ambiente contínuo. Ter esses típicos carimbadores de papel salvando o universo (talvez com certa ajuda dos “PIs verdadeiros”) poderia ser um divertido efeito cômico em uma campanha leve (ou até mesmo boba).

Moral

O moral na Patrulha é, na verdade, melhor do que na maioria das forças policiais ou militares, embora os psicólogos, capelães e bartenders da Infinity recebam bônus. A Divisão do Moral não se preocupa muito com o moral da Patrulha, embora seja isso que todas as descrições de cargos na unidade parecem implicar no jargão impecável do século 21. Suas funções reais são propaganda, memética e guerra psicológica — tanto em outros mundos (convencer ditadores a renunciar, ou os cidadãos a votarem em concorrentes dos fantoches do Centrum) e na Linha-Base. Esse último trabalho é o mais sensível de todos, mas Van Zandt *realmente* não queria que a opinião mundial mudasse e tirasse a Infinity dele. Portanto, uma boa parte do dinheiro da Infinity vai para publicidade convencional, relações públicas e contribuições políticas administradas pelos escritórios de relações públicas corporativas da Infinity e seus lobistas. Uma quantidade maior, mas muito mais cuidadosamente escondida, vai para mensagens cuidadosamente concebidas para enfatizar as coisas boas da Infinity (poder de fusão barato, segurança contra Nazistas Temporais) e descartar as ruins (brincar com a vida de bilhões). É um exagero dizer que a Infinity guarda esse segredo mais assiduamente do que guarda O Segredo da paracrônica — mas Van Zandt e seus sucessores no tabuleiro parecem pensar que um depende do outro.

A Divisão do Moral também trabalha em estreita colaboração com os Batedores, ajudando a criar mensagens (verbais e heráldicas) de paz e amizade (ou pelo menos “inimigo de seu inimigo”) para discussões e reuniões de primeiro contato, geralmente acompanhando os Batedores em campo. Nas operações extradimensionais, a negociação e a comunicação são o método da Divisão do Moral, embora frequentemente com o objetivo de eliminar um oponente de forma mais completa. Um oficial do Moral frequentemente atua no papel de líder de equipe em outro mundo, ou cumpre o papel do “rosto” para uma equipe de Patrulheiros. Uma equipe do Moral designada para derrubar algum governo horrível ou encerrar

uma guerra pode ser um grupo interessante de se jogar. O resultado pode ser semelhante a *Onze Homens e Um Segredo* ou *Por um Punhado de Dólares*, dependendo do tom do jogo.

Operações Especiais

A missão da Divisão de Operações Especiais é o contragolpe. OpEsp (ou DOE, para os Patrulheiros menos impressionados de outras divisões) existe para cair matando em uma operação Centrum (ou, cada vez mais, Divisão SS Corvo) quando a sutileza não é mais uma opção. Eles treinam táticas de assalto transtemporais, causando o máximo de danos com o mínimo de equipamento possível no menor período de tempo. As Operações Especiais não lançam (oficialmente, pelo menos) operações contra alvos inimigos; ela é a “cavalaria” chamada para terminar uma luta, não os “fuzileiros navais” enviados para começar uma. Claro, muitos resgates ou contra-ataques exigem a ofensiva tática e, às vezes, isso se aproxima de uma “defesa preventiva” contra uma força-tarefa Intermundos que parece *quase* pronta para lançar se lançar ao ataque. A Operações Especiais tem cerca de 200 agentes em três companhias estacionadas na Linha-Base, Refúgio (um “mundo manso” no Quantum 6, ultrassecreto, usado exclusivamente por aposentados e executivos da Infinity) e Habacuque (um mundo Quantum 7 igualmente secreto onde o resfriamento do Laurentides, no círculo polar ártico, enviou a Terra de volta a outra Idade do Gelo por volta de 6000 AEC). A companhia estacionada em Refúgio tem força dupla, já que mais operações do Centrum ocorrem no Quantum 6 do que nas outras duas. Seus transportadores são modelos subquânticos reforçados construídos em aeronaves blindadas VTOL suborbitais Icarus NT9, cada uma capaz de transportar até três esquadrões (15–24 Patrulheiros) de OpEsp em qualquer lugar da Terra dentro de quatro horas de um alerta. (A companhia na Linha-Base pode, é claro, se projetar para Quantum 3 ou 4, se for preciso.) Suas bases (no Canadá, na Linha-Base e no Refúgio; e no Quênia tropical, em Habacuque) têm imensas estações de craqueamento de combustível, instalações de apoio total, enormes redes de detecção paracrônicas e backups da maioria dos registros da Patrulha das atividades da Intermundos. A equipe de apoio (cerca de 2.000 por base) geralmente consiste em Patrulheiros com deficientes de outras divisões, contratados civis ou especialistas da Inteligência, Logística e Segurança.

Uma campanha da Divisão de Operações Especiais se assemelha a uma campanha militar normal de “Operações Especiais”, com foco em incursões e assaltos. Patrulheiros de outras divisões geralmente vêm em missões específicas apenas para contribuir com conhecimentos ou experiências específicas; eles provavelmente não entrarão em um esquadrão OpEsp em tempo integral. Se o MJ e os jogadores puderem criar variações suficientes no modelo para evitar que o jogo fique repetitivo, ótimo. Caso contrário, pode ser necessário misturar as coisas. Os jogadores podem ter um “PdJ OpEsp de reserva”. De vez em quando, se os PdJs normais descobrirem algo que realmente precisa de alguém cair matando, o jogo pode mudar para o “modo OpEsp” e os jogadores podem trazer seu esquadrão de PdJs reservas para cumprir a tarefa. Ou o MJ pode inserir uma pequena unidade OpEsp em uma âncora, ou um eco deslocado, para uma campanha de longo prazo contra o Centrum naquele mundo. Travar uma guerra secreta de alta tecnologia contra o Centrum enquanto mantém O Segredo, resgatar outros Patrulheiros (que podem se tornar PdJs) e recrutar forças locais para o lado da Linha-Base apresenta desafios diferentes o suficiente para manter o jogo revigorado por algum tempo.

Segurança

A Divisão de Segurança monitora e evita infiltrações transtemporais na Linha-Base. Trabalhando em estreita colaboração com a Divisão de Inteligência dos Batedores, eles mantêm uma quantidade assustadora de informações sobre cada licenciado da tecnologia paracrônica e sobre cada extratemporal conhecido por ter lido com habitantes da Linha-Base em qualquer meio. Obter essas informações é o trabalho dos “mensageiros” da Segurança, que mantêm cadeias de informantes e agentes nas agências de segurança de muitos paralelos (eles essencialmente comandam as Vigias na Roma de Johnson, por exemplo) e dentro de cada grupo criminoso ou político conhecido por ter um interesse transdimensional. A Divisão de Segurança trabalha em estreita colaboração com a Divisão de Inteligência do Serviço de Entrada para monitorar todas as outras cronologias quanto a violações d'O Segredo ou de pesquisas paracrônicas domésticas. No papel, a Inteligência faz a monitoração, e a Segurança faz todos os “ajustes” necessários para consertar as coisas. Na prática, isso significa que os agentes da Segurança geralmente recebem a tarefa de

Histórias de Disfarce

Dados os imperativos conflitantes de manter O Segredo e influenciar os locais extratemporais, muita reflexão e esforço são dedicados a fornecer aos agentes da Infinity um disfarce sólido durante as operações em mundos paralelos. Documentos necessários, bilhetes de viagem, moeda falsa e assim por diante são de responsabilidade da Seção de Documentos do Serviço de Entrada (uma unidade interdivisional composta pelas divisões de Inteligência, Registros e Pesquisa e Análise Técnica). Plantar identidades reais em bancos de dados de outros mundos, manter esconderijos seguros e contas bancárias, e outros trabalhos locais cabem a qualquer Serviço que opere a estação Infinity principal no paralelo (se os Batedores, geralmente a Divisão de Inteligência; se os PIs, geralmente a Divisão de Segurança).

A natureza real do disfarce varia de acordo com o meio e o NT. Em sociedades com NT baixo, até NT2 ou 3, os agentes podem se passar por viajantes de um reino distante, como mágicos (isso é mais difícil em mundos onde a magia realmente funciona) ou como emissários dos deuses. Algumas dessas histórias também funcionam em ambientes pós-desastre. Em sociedades em NT4 ou 5, um agente da Patrulha tem que inventar sociedades secretas para se dizer pertencente, ou subornar guildas, ordens ou grupos existentes (ou pelo menos lojas ou igrejas específicas). Uma vez que os estados-nação tenham monopolizado o poder, geralmente em NT5, os agentes da Linha-Base precisam começar o jogo cuidadoso de alegar serem espões ou agentes de diferentes nações, na esperança de evitar uma verificação cruzada mais aprofundada. Isso, no entanto, torna mais difícil obter a cooperação de um governo local, e muitas vezes força os Patrulheiros a trabalhar em recortes locais não ideais. Fazer-se passar por espões do governo local ou da polícia secreta é o melhor disfarce possível, mas é muito perigoso.

Em governos *muito* burocráticos (que começaram por volta de NT2 na China e em Roma), os Patrulheiros podem muitas vezes alegar ser de outro departamento do governo ou de uma província distante... ou da capital, se estiverem operando em uma província distante. Se eles puderem apresentar as credenciais certas e usar o tom de voz certo, isso geralmente é suficiente para operações de curto prazo. A longo prazo, esse disfarce está sempre em perigo de ser descoberto. Em alguns casos, pode ser possível alegar ser viajantes do tempo, ou mesmo alienígenas — apresentando a tecnologia avançada da Linha-Base como “prova”.

“melhorias secretas” em outros paralelos: acabar com o tráfico de escravos, prevenir guerras globais, descarrilar programas de pesquisa atômica em ditaduras e assim por diante. A Divisão de Segurança administra a “prisão paralela” Concílio (pág. MB524), bem como algumas instalações de detenção ainda mais obscuras em mundos remotos. A Segurança também trabalha em estreita colaboração com a Logística, seguindo sua liderança ao rastrear transportadores perdidos, e com a Divisão de Articulação, em parceria com agências de segurança na Linha-Base (especialmente o FBI, Shin Bet e MI5) ao rastrear ameaças transtemporais contra alvos nacionais. A Divisão de Segurança também mantém uma rixa cozinhada a fogo baixo com a Filial de Segurança Corporativa da Infinity

Ilimitada, que é teoricamente responsável pelas ameaças da Linha-Base às operações da Infinity; com habitantes da Linha-Base fazendo viagens transtemporais, a jurisdição fica confusa.

Uma equipe de agentes da Divisão de Segurança é outro grupo de jogadores ideal. Cada missão pode ser diferente, desde ataques para destruir células da Jihad Islâmica na Linha-Base até seguir uma série de pistas para atropelar um contrabandista de plutônio em seis ou sete cronologias. O amplo escopo das missões da Segurança significa que os Patrulheiros de quase todas as outras divisões podem se unir para uma única operação ou ajudar a formar uma força-tarefa interdivisional completa para monitorar alguma crise em desenvolvimento (durante a campanha).

Supervisão de Acesso

A Supervisão de Acesso, a “Patrulha Rodoviária” dos PIs, protege e traça as rodovias dimensionais conhecidas, portais de acesso e assim por diante. Relativamente poucas dessas rotas não convencionais levam à Linha-Base propriamente dita, e a Infinity comprou a maioria delas (junto com toda a terra por vários quilômetros ao redor, quando possível) há muito tempo. No entanto, a Patrulha não pode depender do monopólio paracrônico da Infinity para manter o continuum seguro. Movendo-se pelas estradas secundárias do continuum, infiltrados, contrabandistas ou terroristas podem causar estragos na realidade através dos quanta, mesmo se a Linha-Base for (em grande medida) segura. E sempre há turistas para redirecionar gentilmente, disputas sobre o acesso para resolver e as crises horríveis ocasionais para evitar. A Supervisão de Acesso também tenta rastrear cataclismos conhecidos, e seus agentes mantêm suas mãos matando qualquer coisa desagradável que um cataclismo deixe para trás. Na prática, a Supervisão de Acesso às vezes serve como o próprio serviço de Batedores internos dos PIs; os “Caras do Acesso” adoram descobrir o que está além da próxima barreira quântica e quem está dirigindo tanques pelas linhas ley.

Uma equipe itinerante da Supervisão de Acesso desse tipo é um grupo de jogadores ideal. Mesmo que os mundos que eles estejam patrulhando estejam quietos agora, qualquer pessoa ou coisa pode sair do portal durante a próxima lua nova e agitar tudo. Um único Cara do Acesso poderia se encaixar em qualquer equipe em qualquer lugar do continuum — uma excelente maneira de trazer um novo jogador ou personagem substituto.

SERVIÇO DE ENTRADA

Os “Batedores Temporais” inspecionam e abrem novas cronologias, e mantêm o fluxo do tráfego paracrônico funcionando sem problemas. Os Batedores favorecem a adaptabilidade em vez de disciplina, abertura em vez de julgamento, e amplitude em vez de profundidade. Um pouco de conhecimento e experiência em 10 mundos é melhor do que um doutorado em (ou iniciação em) uma subcultura — embora os Batedores questionarão insistentemente ao professor (ou iniciante) sobre os três detalhes cruciais de que precisam para encontrar um turista desaparecido em Nínive ou para passar uma mensagem para um contato da Patrulha na Chancelaria do Reich.

O Serviço de Entrada tem oito divisões.

Análise Técnica

A Divisão de Análise Técnica existe para ajudar os Patrulheiros a se misturarem, reconhecerem, utilizarem e, se necessário, combater tecnologias de outras alternativas. Sua missão específica é examinar e avaliar, e idealmente ser capaz de duplicar, todo e qualquer artefato tecnológico de qualquer cronologia, de ossos afiados a bioscanners. A Divisão de Tecnologia trabalha em estreita colaboração com a Registros e Pesquisa e também imprime moedas falsas, fabrica roupas discretas ou da moda e cria “bugigangas de bolso” (chaves, pequenos objetos de adoração, facas de comer, broches, etc.) para ajudar os Patrulheiros a se misturarem a qualquer cronologia que eles podem ter que entrar. Embora os regulamentos desencorajem a inclusão de dispositivos típicos de “agente secreto” em disfarces e itens pessoais por motivo de risco de perda, roubo ou descoberta acidental, a Divisão de Tecnologia adora adicionar câmeras, microfones, serras cortantes, e “facilitadores de missão” semelhantes a qualquer coisa que eles construam. Eles geralmente informam o agente que carrega o item sobre esses extras.

Como suas almas gêmeas em Registros e Pesquisa, os agentes da Divisão de Análise Técnica não são PdJs ideais, sendo o supracitado do pessoal da de retaguarda. Uma equipe de agentes da Técnica teria dificuldade em justificar muitas missões em outros mundos, exceto talvez em mundos com muitas tecnologias muito estranhas. No entanto, adicionar um especialista em Análise Técnica a uma determinada missão é muito mais fácil de justificar, quer a cronologia funcione com imensos motores analíticos, dispositivos Tesla bizarros ou caldeiras a vapor anãs.

Busca e Resgate

Quando um pesquisador desaparece em Tenochtitlán, ou um grupo de esquiadores fica preso por uma invasão de Helvécios, a Divisão de Busca e Resgate os tira de lá. Equipes da Busca e Resgate, geralmente montadas em transportadores especiais com módulos completos de ambulância e paramédica, permanecem de plantão em várias estações da Infinity ao redor da Linha-Base e nos principais paralelos turísticos. Um destacamento pode ser formado e despachado dentro de 20 minutos após a obtenção de um sinal verde, embora a maioria dos despachos seja acionada por “falhas em reportar a tempo” ou pessoas retornando (ou sobrevivendo

em fuga) trazendo más notícias, do que através das habituais chamadas de socorro. Muitos transportadores têm um drone de “caixa preta” subquântico que salta para a estação B&R mais próxima em cada quantum em uma emergência, mas isso é um método de tentativa ou erro, na melhor das hipóteses. Busca e Resgate tem como tarefa primária ser o “primeiro respondedor” para qualquer transportador ou civil desaparecido em uma cronologia “sem ameaça” (em geral, aqueles não classificados como Z; veja *Classes de Mundos da Infinity*, pág. 83). Eles não montam missões paramilitares ou policiais — transportadores desaparecidos nos paralelos do Reich obtêm uma resposta das Operações Especiais, por exemplo. Infelizmente, a equipe de Busca e Resgate às vezes acaba sendo o primeiro Patrulheiro a descobrir que uma cronologia inofensiva repentinamente se tornou uma ameaça mortal. Portanto, os agentes da Busca e Resgate devem ser capazes de cuidar de si mesmos em todos os tipos de situações, ao mesmo tempo em que salvam vidas e ficam de olho no próximo desastre.

Uma equipe de Busca e Resgate é um excelente grupo de PdJs para aventuras em ritmo acelerado oscilando entre muitos cenários diferentes. As equipes da Busca e Resgate precisam ter uma mescla de especialistas, prontos para qualquer coisa, desde mordidas de vampiros a queimaduras de maser e feridas de flechas de sílex, movendo-se rapidamente e mantendo-se à frente dos habitantes locais — ou, pior, de viajantes de outras dimensões. É improvável que um único agente da Busca e Resgate se junte a uma equipe multidisciplinar, a menos que tenha um conhecimento especializado (de um mundo, um perigo,

ou uma técnica) necessário para uma missão. No entanto, um tour em Busca e Resgate é um excelente pano de fundo para um personagem jogador “médico” em qualquer outra divisão.

Comunicações

Seja andando de camelo por um Mojave paralelo ou instalando um Cavallo de Tróia na rede de um submarino Sinhalalaraj, a Comunicações espalha a palavra e faz chegar a mensagem. A Divisão de Comunicações compartilha a responsabilidade com a Inteligência pela criptoanálise e codifica até mesmo mensagens de rotina. No entanto, muitos códigos misteriosos e indecifráveis em uma determinada era, podem levantar suspeitas e colocar O Segredo em perigo, então muitas vezes a Comunicações tem que codificar uma mensagem real dentro de uma mensagem de fachada codificada com a intenção de que ela seja decifrada. São dores de cabeça como essa que fazem o serviço de mensageiro parecer um alívio positivo; tudo o que você precisa fazer é ir de Paris a Pequim e desviar dos Olhos Que Tudo Vê do Grão-Cã ao longo do caminho.

Os agentes da Comunicações podem abrir a porta para qualquer tipo de aventura — e podem nem saber o que está na mensagem que faz com que todos os persigam. Um jogo de longa duração centrado na Divisão de Comunicações pode centrar-se em mensageiros intradimensionais, que “percorrem o circuito” através de uma série de estações e paralelos para coletar mensagens que não podem ser enviadas de outra forma. Isso oferece muita variedade de cenários, e cada parada sem dúvida contém sua própria crise que, de alguma forma, ameaça a entrega da próxima mensagem.



Contato

Em muitos aspectos, a Divisão de Contato tem o trabalho mais difícil e delicado de toda a Patrulha. Uma vez que os Batedores descobrem uma nova cronologia, uma equipe de campo da Contato tem que entender e aprender sua situação geopolítica, cultural, econômica e tecnológica com o máximo de detalhes e no mínimo de tempo possível. Tudo isso, é claro, enquanto verifica a existência de magia, psiquismo, ou outras anomalias potencialmente ameaçadoras na física do ambiente, estabelecendo algum tipo de disfarce plausível para futuras missões da Patrulha e mantendo um olho atento no Centrum, ou outros criadores de problemas extratemporais. Se a nova cronologia for um eco (o que a Patrulha nem sempre consegue discernir imediatamente, especialmente com Terras mais primitivas), fazer um contato muito aberto pode mudar toda a cronologia! Para tornar as coisas ainda mais difíceis, O Segredo nunca está mais perto da exposição do que nos primeiros meses de contato com uma nova cronologia.

Tudo isso faz de uma equipe da Divisão de Contato um grupo de PdJ perfeito. Cada nova cronologia é um novo conjunto de desafios, o MJ pode personalizar aventuras (e mundos inteiros) para atender (ou jogar com) as expectativas dos jogadores, e o sabor da aventura pode variar tão amplamente ou tão pouco quanto desejado. Uma equipe da Contato geralmente inclui Batedores de outras divisões e até mesmo PIs se eles possuírem habilidades específicas (ou basta estar vivo para cumprir o requisito de uma missão *agora mesmo*) Isso oferece uma excelente mistura de personagens iniciais, e viagens de retorno ao QG entre as missões permitem até mesmo aos jogadores trocar Batedores aleijados ou mortos por novos substitutos arrojados.

Inspeção

Um agente da Inspeção é o que o habitante médio da Linha-Base imagina quando pensa nos Batedores. A Divisão de Inspeção planeja, organiza e realiza missões de “ir na frente” para novas cronologias, depois de um reconhecimento robótico tão completo quanto possível (veja *Procedimentos de Reconhecimento*, quadro acima). Os drones podem fornecer uma quantidade surpreendente de dados concretos sobre um novo mundo, mas sempre há buracos estranhos e peculiaridades misteriosas que requerem inspeção humana no local. Os agentes de campo da Divisão de Inspeção são treinados em camuflagem, furtividade e vigilân-

cia disfarçada, bem como em várias disciplinas científicas, em vez de habilidades de interação social (essas estão sob a responsabilidade da Divisão de Contato). Uma missão de Inspeção ideal, da perspectiva de muitos agentes, é uma longa viagem de acampamento nos Apalaches, monitorando transmissões de rádio ou conectando cabos de computador sem encontrar nenhum residente local. Infelizmente, como acontece com qualquer outra divisão de Patrulha, nenhuma missão é ideal, e muitos agentes da Inspeção precisam se livrar das garras dos guardas locais, enrolar na conversa para passar por nômades desconfiados ou descobrir pessoalmente monstros ou magia em uma cronologia aparentemente normal.

Como se espera que as equipes da Divisão de Inspeção fiquem fora do caminho dos locais, essa equipe pode não parecer o papel ideal para um grupo de jogadores ativos. A menos que algo dê errado — uma equipe de pesquisa que se perde ou é cortada da Linha-Base (talvez porque a cronologia se deslo-

Procedimentos de Reconhecimento

Antes que as equipes da Divisão de Inspeção entrem em uma cronologia, o procedimento padrão exige um reconhecimento robótico completo, usando vários drones, idealmente em vários locais ao redor do mundo em questão. Resultados estranhos em qualquer estágio solicitam a inserção de mais drones em outros locais para verificação cruzada e correlação dos dados; resultados perigosos levam a uma reavaliação pelo Serviço de Entrada como um todo.

Primeiro, a Inspeção lança um pequeno drone flutuante no meio do Atlântico para verificar a atmosfera, radiação, gravidade, salinidade, contagem de plâncton e outras métricas ambientais importantes no paralelo. Se essa inspeção for bem-sucedida em retornar (e informativamente), um drone maior entra em terra para monitorar o espectro eletromagnético de rádio, televisão ou outros sinais, farejar a atmosfera e testar o solo em busca de poluentes e produtos químicos complexos. Este drone também verifica o céu noturno e determina a data atual local do paralelo a partir dos padrões das estrelas. (Isso geralmente acontece nos Andes Chilenos, para maximizar a visibilidade e minimizar as testemunhas.) A partir desses relatórios, a Divisão de Inspeção estima o NT mundial.

Em cronologias inferiores a NT7, um drone de reconhecimento furtivo, voando alto, entra e tira fotos aéreas de várias centenas de quilômetros ao redor; sempre que possível, várias missões de fotos aéreas fornecem boa cobertura para áreas-chave como o Mediterrâneo, a costa Chinesa e o leste da América do Norte. Se for possível (ou vital), a Infinity orbita um ou dois satélites furtivos para vigilância e comunicação. Nas cronologias NT7 ou superior, drones submarinos rastejam pela costa em estaleiros movimentados (disfarçados de destroços ou detritos) e tentam acessar redes de computador sem fio locais, sinais de telefone ou qualquer outro meio que possam sutilmente peneirar para obter informações. Qualquer drone enviado para uma cronologia NT5 ou superior está equipado com um sistema de autodestruição de termite que é ativado se for adulterado, se for intrusivamente escaneado ou se perder a janela de recuperação.

cou) e tem que fazer seu caminho no novo mundo, independentemente do procedimento, seria um excelente grupo de PdJ para uma aventura de médio a longo prazo em uma única cronologia. Além disso, jogar uma equipe inicial de Inspeção como “PdJs convidados especiais” que analisam a situação em primeira mão e depois passam a missão para os heróis regulares é muito mais imersivo e recompensador para os jogadores do que outra introdução do MJ sobre “o que a Divisão de Inspeção concluiu.” Em grupos mistos, os agentes de Inspeção trazem talentos úteis para a mesa, e qualquer missão pode adicionar “o primeiro agente a colocar os pés nesta cronologia” para a equipe.

Inteligência

A Divisão de Inteligência monitora todos os mundos conhecidos (incluindo alguns que não são muito conhecidos) em busca de qualquer ameaça à Linha-Base, à Infinity ou para O Segredo. Ao contrário da imagem romântica dos Batedores Intel se infiltrando nas bases

de destacamento do Reich-5 ou roubando os arquivos de coordenadas do Centrum, a maior parte do trabalho da Inteligência envolve vasculhar os registros de todas as outras seções da Patrulha. Os agentes da Divisão de Inteligência têm autorização para ver qualquer relatório de qualquer divisão da Infinity e, por meio do CINU, também podem solicitar dados de inteligência da maioria das agências de espionagem da Linha-Base. Embora a Divisão de Inteligência fale da boca para fora quanto à fragmentação de informações, há muitas crises, muitos dados, muito pouco tempo e muito pouco pessoal da Intel para que essa abordagem seja prática. A Inteligência atribui agentes de campo em missões de “olhos abertos” (que consistem em visitar um mundo raramente visto, e em busca de problemas) para obter ainda mais dados, e muitos Batedores da Divisão de Inteligência visitam 10 ou 12 mundos em um único “circuito” procurando por padrões que não aparecem nos relatórios no local.

Um agente da Divisão de Inteligência pode ser adicionado a qualquer missão da Patrulha no último minuto, simplesmente porque alguém queria mais informações ou pensou que poderia haver problemas em algum lugar. Equipes inteiras de agentes de campo da Divisão de Inteligência realizam missões (ligeiramente) mais organizadas de inspeção, reconhecimento e investigação em várias cronologias também. Os PdJs da Divisão de Inteligência podem, portanto, ir “solo” com uma equipe de Patrulheiros de outras divisões, ou formar um grupo de aventureiros da Inteligência. Um PdM da Inteligência é um excelente “guia de missão” para um grupo de Patrulheiros, mesmo fora da Intel, ou alguém que pode adicionar de complicações de arrear (ou dicas para salvar vidas), a instruções de uma missão aparentemente convencional. A missão da Inteligência pode acabar sendo uma pista falsa, uma desculpa para a verdadeira aventura, ou mais uma rodada em um jogo tenso de ataque e contra-ataque contra o Serviço Inter-mundos do Centrum.

Registros e Pesquisa

Esta Divisão mantém todos os bits de dados recuperados ou descobertos em cada missão, bem como fichas corridas pessoais para a Patrulha Infinity, dossiês sobre qualquer pessoa já encontrada pela Patrulha em qualquer função e o banco de dados histórico mais completo nos mundos conhecidos. A maior parte desse material é totalmente computadorizado em mídia de armazenamento molecular, mas a Re-

gistros e Pesquisa está sempre atrasada nas transferências de fontes mais primitivas, especialmente aquelas extra-temporais. Assim, as Pilhas (como são chamados os arquivos da Divisão) também contêm vários milhões de livros impressos, quilômetros e quilômetros de filmes e fitas de gravação e alguns andares de tabuletas de pedra não classificadas, selos cilíndricos e pinturas a óleo. Esta divisão também lida com as funções administrativas do Serviço de Intervenção; apenas os PIs mais pessimistas realmente acreditam que seus pedidos sempre levam duas semanas a mais para serem arquivados do que a papelada dos Batedores parece levar. Todos sabem que a melhor maneira de obter a aprovação de um formulário é enviá-lo embrulhando um CD-ROM, rolo de papíro ou fólio com capa de couro que ainda não esteja nas pilhas.

Com a melhor boa vontade do mundo, pode ser difícil definir uma campanha inteiramente no mundo bolorento da Registros e Pesquisa, a menos que um jogo um tanto exagerado de “aventuras no depósito” agrade a todos. Um PdM da Divisão de Registros é um jogador coadjuvante útil, no entanto, sempre disponível para fornecer uma pista ou ponto de trama aos perplexos PIs. Em algumas missões, no entanto (como aquelas com destino a uma Biblioteca de Alexandria não queimada, ou a busca por um livro sobrenatural no subsolo bibliófilo da Londres de Merlin-2), um PdJ agente da Registros e Pesquisa pode trazer um olhar refinado e uma cabeça cheia de registros para o jogo.



Vigilância de Eco

Uma vez que um paralelo tenha sido classificado como eco — uma duplicata exata da história da Linha-Base vulnerável a deslocamentos na cronologia — a Patrulha o entrega à Divisão de Vigilância de Eco. Essa divisão tem a tarefa nada invejável de monitorar todos os pontos de crise em

potencial nos assuntos atuais do eco em busca de sinais de envolvimento do Centrum ou de outras mudanças que possam deslocar o eco do lugar. Dependendo do potencial de mudança e NT de um eco, um determinado mundo pode ter uma equipe (com base em 1873 Liverpool, monitorando notícias de navegação e cabos telegráficos para qualquer divergência microscópica de registros da Linha-Base), algumas equipes (uma em cada capital principal em 1942), ou mais. A maioria dos ecos realmente deveria ter uma rede global de agentes se comunicando por ultraondas — controlando, por exemplo, cada reino menor, e paradas de caravana de Chichén Itzá a Chang’na e de volta novamente, nos idos de 800 EC — mas tem que se contentar com “viajantes de circuito” sobrecarregados que viajam pela Rota da Seda e outras rotas comerciais com uma carga de especiarias com um olho no peixe, e outro no gato.

Uma equipe de Vigilância de Eco é mais adequada para campanhas de longa duração definidas em um único eco. Os agentes podem lidar com crises locais de guerras a pragas e inquisidores suspeitos, perseguindo todos os rumores de feitiçaria ou de anjos que soem como um disfarce do Centrum. Eventualmente, é claro, um desses rumores vai se espalhar, e o jogo se torna um de gato e rato conforme os dois lados posicionam seus peões e começam a disputa para valer. Em um eco com muitos pontos de divergência potenciais colocados próximos uns dos

outros no tempo ou no espaço (1453, 1789 ou 1917, por exemplo), as missões ainda têm muita variedade. Para mais variedade ainda, os jogadores podem assumir o papel de um “esquadrão voador” de agentes de Vigilância de Eco, verificando confortavelmente ecos remotos ou estáveis e resolvendo quaisquer crises o mais rápida e silenciosamente possível.

Operadores de Milagres

Os Operadores de Milagres, a ala sem fins lucrativos “benfeitora” da Infinity, têm uma missão bastante simples: salvar e melhorar vidas nos Mundos Infinitos. Isso abrange o alívio da fome, recuperação e reparo de desastres, saneamento e melhorias na saúde, nutrição e apoio agrícola, controle de pragas e (nas situações mais terríveis) realocação de refugiados. Frequentemente, equipes de Operadores de Milagres aparecem para manter os civis locais seguros (e fora do caminho) em caso de um ataque ao Centrum, tremores de realidade, ou outro incidente paracrônico. Embora suas tendas e veículos geralmente exibam a cruz vermelha, um caduceu, pelicano ou outro emblema local de “ajuda neutra”, a equipe dos Operadores de Milagres (exceto para aqueles em disfarce mais severo) usa a insígnia da pomba-e-corvo de sua organização em suas roupas ou como joias.

As operações dos Operadores de Milagres variam dependendo do tipo de cronologia onde ocorrem. Em alguns paralelos despovoados, onde a Infinity assumiu abertamente (a maioria dos paralelos Infernais, por exemplo), os Operadores de Milagres também operam abertamente. (Em alguns paralelos de mineração, as equipes dos Operadores de Milagres estão introduzindo o saneamento urbano e a teoria dos germes das doenças em cidades Sumérias paralelas.) Em muitos paralelos, os Operadores de Milagres são uma agência licenciada sem fins lucrativos (assim como a Comércio Estrela Branca é no ramo de importação e exportação) que trabalha em seu próprio nome com a Cruz Vermelha local, Médicos Sem Fronteiras, Cavaleiros de São João ou quem quer que seja. Em mundos primitivos, eles simplesmente afirmam ser curandeiros itinerantes, sacerdotes de santos ou deuses que curam e assim por diante. A Infinity faz vista grossa quando os Operadores de Milagres tentam difundir técnicas medicinais para os paralelos — a interferência dos paralelos é permitida, desde que não ameace O Segredo. As principais controvérsias envolvem mundos onde a Patrulha tomou partido em uma guerra ou trabalhou para destruir algum império — os PIs não gostam de ver os habitantes da Linha-Base trabalhando para curar e estabilizar as pessoas que estão tentando derrotar. A equipe dos Operadores de Milagres não tem permissão visitar ecos — o risco de alguma intervenção “humanitária” mudar a história é muito grande.

Jogar com uma equipe de Operadores de Milagres é uma mudança em relação aos jogos convencionais do Mundos Infinitos. Embora os PdJs enfrentassem sua cota de senhores da guerra locais, interferência extratemporal, e assim por diante, muitos dos problemas não teriam soluções humanas — ou quaisquer soluções! Na maioria dos jogos, a operação dos Operadores de Milagres é apenas uma forma de levar os PdJs (Operadores de Milagres ou outros) para uma cronologia específica bem a tempo de coincidentemente interromper um plano do Centrum, inicialmente não relacionado com a missão.

Alguns deles, como Skorzeny, são “recrutados de currículo” escolhidos com base em suas habilidades paralelas. Alguns são habitantes locais que chamam a atenção dos Patrulheiros de alguma forma, geralmente envolvendo serviço meritório ou habilidade surpreendente. Alguns são extratemporais que tropeçam nas operações DIATE e conseguem encontrar seu caminho para a Linha-Base, ou para uma das instalações financeiras, militares ou técnicas secretas que a DIATE mantém pelos paralelos. Para Skorzeny, tal inteligência e direcionamento superam em muito qualquer dano possível para O Segredo — qualquer pessoa inteligente o suficiente para encontrar seu pessoal é alguém a ser recrutado, e não jogado no Concílio para desperdiçar suas habilidades para sempre.

Uma boa parte dos agentes da DIATE são Patrulheiros, é claro — aqueles com um histórico de resistência, criatividade, flexibilidade e (o mais importante) sorte. Skorzeny gosta de dizer “Posso treinar alguém para fazer qualquer coisa no mundo — exceto ser azarado o suficiente para encontrar problemas e sorte o suficiente para sobreviver a eles”. Seu registro fala por si; os agentes da DIATE recebem treinamento comparável às unidades de operações especiais mais rigorosas da Linha-Base — com o equivalente a um ou dois doutorados em história ou antropologia além disso. Acontece que vários soldados de operações especiais, e não poucos professores de história, também encontram seu caminho para os quadros da DIATE. Rumores da Patrulha afirmam que a DIATE tem deuses, feiticeiros, vampiros, alienígenas, super-heróis e anjos em suas fileiras... mas isso é apenas fofoca do quartel. Provavelmente.

Missões e Treinamento

A DIATE é especializada em operações em mundos fechados, paralelos estranhos e multiversos de bolso, e realiza rotineiramente missões de alta prioridade, mas negáveis, que podem determinar o destino de mundos inteiros. Muitos agentes da DIATE têm meios mágicos, psíquicos ou outros meios de viajar entre os mundos — eles nem sempre gostam de serem anunciados por uma explosão de energia paracrônica. Algumas das crises que enfrenta são urgentes e avassaladoras: IAs desonestas tentando minar a realidade consensual, invasões anfrônicas de universos de antimatéria, sequestradores sequestrando o barco de Caronte e mantendo reféns as almas de uma

DIATE

Divisão Intermundos de Armas e Táticas Especiais (DIATE) não existe, pelo menos oficialmente. Seus agentes estão todos registrados como Patrulheiros, atribuídos a vários paralelos remotos, missões de treinamento estendidas ou tarefas nebulosas no quartel-general. Seu Diretor nem mesmo está na folha de pagamento da Infinity, o que é compreensível — até um auditor júnior notaria um nome como “Otto Skorzeny”. Recrutado de um campo de prisioneiros de Habsburgo em Aeolos (veja *GURPS Alternate Earths 2* para mais detalhes), Skorzeny da DIATE combina

o gênio de seus *eus* paralelos para táticas e liderança de pequenas unidades com um grau surpreendente de astúcia política de luta de rua a serviço dos direitos e oportunidades individuais. Ele moveu montanhas para suspender as restrições da Infinity no recrutamento extratemporal, pelo menos para suas próprias equipes, e eles permanecem ferozmente leais a ele e ao DIATE como resultado. Bem mais da metade dos agentes da DIATE (o número total é confidencial, mas provavelmente há pouco menos de 100 esquadrões de cinco a sete homens na lista de agentes ativos) são extratemporais de todas as esferas da vida.

Terra inteira, e psicoses conscientes se espalhando por mundos paralelos em sonhos. Outros são simplesmente simples *estranhos*. Nos intervalos entre desastres que ameaçam o cosmos, a DIATE assume tarefas mais simples como derrubar impérios corruptos, roubar ou destruir artefatos de magia maligna insubstituíveis, matar imortais e capturar fortalezas invulneráveis. Quando não estão fazendo isso, estão treinando.

O treinamento, sempre que possível, acontece no campo, em missões no “modo fácil” de baixa prioridade. Skorzeny tem um amor particular por sabotar, subverter ou, de alguma outra forma, impedir a Alemanha nazista em todo o continuum. Um democrata feroz e individualista rude, o Diretor despreza seus “gêmeos” nazistas e o que ele chama de “cinismo bajulador corrupto”, e até mesmo sua “eficiência teutônica” recua diante do desperdício desumano que a ideologia nazista representa. Portanto, ele prefere o treinamento de “fogo real” que acontece apenas no Reich-2 ou em qualquer outro mundo onde “Vocês cinco vão destruir todos os veículos na base aérea nazista e matar qualquer um que tentar pará-los” possa ser uma regra válida de acionamento. Corrupção política, engenharia social, manipulação econômica, e qualquer outro truque sujo que Skorzeny ou sua equipe de confiança possam inventar é testado até a destruição contra regimes totalitários nos paralelos de missão após missão de treinamento. Essas exposições prolongadas e repetidas ao fascismo por dentro também têm o feliz efeito colateral de inspirar os recrutas da DIATE a uma apreciação pela liberdade individual que eles podem não ter tido quando deixaram seus lares paralelos.

Essa apreciação às vezes se estende, de forma um tanto turbulenta, até sua “licença em terra”. Oficiais de pessoal da DIATE tentam selecionar cidades e cronologias onde uma luta corpo a corpo de uma semana pode realmente melhorar as coisas localmente — Port Royals paralelos ou Cripple Creeks, por exemplo — e deixar um time inteiro partir junto. A camaradagem forjada no campo de batalha é reconhecida no bar ou bordel, e um mínimo de dano é causado aos cidadãos amantes da paz de outros paralelos pelos quais a DIATE trabalha. Algumas equipes preferem políticas de licença em terra ligeiramente mais razoáveis; em geral, a iniciativa na seleção de licenças é recompensada.

A DIATE na Campanha

Para uma campanha de Patrulha convencional, a DIATE deve ser uma força misteriosa no fundo, sempre fazendo algo vital de longe. Um único agente da DIATE pode ser um excelente gatilho para a história, mas os MJs devem ter cuidado para não ofuscar os PdJs normais com esta glamorosa “estrela convidada”. Idealmente, o operador da DIATE dá à equipe de Patrulha sua missão, juntamente com elogios sobre o motivo de sua escolha, e sai para fazer outra coisa incrivelmente perigosa fora da vista. Uma missão

para resgatar um operador da DIATE preso (ou cercado ou de outra forma isolado) pode introduzir o operador como um PdM participativo, e o uso de suas habilidades pode ser a “recompensa” que os heróis recebem por sobrepor os obstáculos. Em uma emergência extrema, é claro, o MJ pode usar a DIATE como um *deus ex machina*, surgindo das nuvens e resgatando os PdJs quando tudo parecer perdido — mas a DIATE deve seguir seu caminho para outro lugar e deixar os verdadeiros protagonistas da história amarrando

muitas pontas soltas.

Claro, uma equipe da DIATE é um grupo de personagem de jogador ideal, para jogadores com um desejo por aventuras sem parar com um grande toque de estranheza. Agentes da DIATE devem começar com 200–250 pontos, pelo menos; equipes de personagens de 1.000 pontos ainda são totalmente adequadas para campanhas da DIATE. O MJ deve pensar grande ao projetar missões da DIATE — grandes mudanças históricas, os destinos de impérios e imensos tremores de realidade estão todos em um dia de trabalho para a DIATE. Aventuras de “tiro ao alvo nazista” deveriam ser como *férias* para uma equipe DIATE; bandidos com metralhadoras são trivialidades para esses heróis.



LABORATÓRIOS PARACRÔNICOS

Os Laboratórios Paracrônicos, ou “Paralabs”, serve como o braço interno de “pesquisa e desenvolvimento” da Infinity. Os Paralabs não têm relação com o “Departamento de Desenvolvimento de Patentes” da Torre Infinity, que analisa os desenvolvimentos científicos e tecnologias de outros paralelos para futuras operações, licenciamento ou roubo. Eles se concentram na física dos Mundos Infinitos, na natureza da realidade e nas leis físicas, e na mecânica prática da viagem transdimensional.

Os Paralabs possuem instalações de pesquisa em toda a Linha-Base; quase todos os departamentos de física de universidades de ponta têm um laboratório dos Paralabs anexo, suntuosa-

mente financiado por bolsas da Infinity. As principais instalações dos Paralabs estão em Genebra, Suíça (como parte do CERN); Batavia, Illinois (associada aos aceleradores Argonne Labs); e Livermore, Califórnia. Os Paralabs compartilham seu campus em Genebra com o CINU e seu campus em Livermore com o Departamento de Energia dos Estados Unidos. Os Paralabs também possuem instalações em outros mundos, que não compartilham com ninguém. Os três mais conhecidos são a “Sala Limpa” em Smother (onde são colocados objetos e experimentos realmente perigosos ou misteriosos), a “Fazenda” em Madagascar de Mammut-1 (onde os Paralabs trabalham no design

de um transportador robótico; o hangar da Frota de Transportadores de Reserva é lá), e a “Roda” em Turkana, um mundo Quantum 6 onde os polos magnéticos da Terra estão seriamente deslocados dos geográficos. Nessa, os Paralabs construíram um acelerador em torno do polo magnético (nas pradarias de Gobi) e fizeram um buraco no manto da Terra para obter energia. A equipe na Roda é considerada universalmente a equipe mais maluca dos Paralabs; seus supostos triunfos incluem tremores de realidade artificiais, criando uma tempestade de vento dentro de um túnel de vento e alterando brevemente o nível quântico de Turkana — e o número de luas.

TEORIA

Em 1957, o Dr. Hugh Everett III propôs a Interpretação de Muitos Mundos da mecânica quântica, como uma forma de resolver os paradoxos do Observador Privilegiado e experimentos mentais como o Gato de Schrödinger. O Observador Privilegiado (de acordo com a rival Interpretação de Copenhague) é o observador que faz com que a função de onda quântica “colapse” em partículas com localização e velocidade e outras características enquanto está sob observação. O Gato de Schrödinger está dentro de uma caixa com um frasco de veneno mortal que se quebra quando um determinado átomo se decompõe e libera uma partícula alfa, matando o gato. Uma vez que na mecânica quântica, o átomo pode ou não liberar uma partícula no instante da decadência, o gato é notoriamente meio-vivo e meio-morto na Interpretação de Copenhague — até que o Observador Privilegiado abra a caixa e “colapse” o gato no estado vivo ou morto.

De acordo com a interpretação de Everett, cada “escolha” quântica cria dois mundos, duas cronologias. Em um, o observador vê um gato vivo. No outro, o observador vê um gato morto. Não existe um Observador Privilegiado, porque os dois resultados ocorreram — apenas não no mesmo universo. Cada decisão, cada fluxo ou interruptor atômico, cria uma outra cronologia. Inicialmente, a Interpretação dos Muitos Mundos sustentava que a informação (e, portanto, a energia e, portanto, a matéria) nunca poderia passar entre os mundos. No entanto, a teoria das cordas na década de 1960 e estranhos resultados experimentais mostrando uma “comunicação dipolo” aparentemente instantânea nas décadas seguintes, fizeram com que parecesse teoricamente possível.

As descobertas de Van Zandt não resolveram realmente a questão. Embora ele tenha descoberto muitos mundos, eles não eram da variedade infinita de “um fóton deslocado” que a interpretação ortodoxa de Muitos Mundos prediz. Em vez disso, eram como “nós” na supercorda — lugares onde a névoa potencial de alternativas “desmorona” em mundos reais. Além disso, esses “nós” agrupados em diferentes “níveis de energia” que Van Zandt apelidou de níveis quânticos, ou quanta.

Assim, a paracrônica conseguiu combinar a teoria de Everett com um Observador Privilegiado empírico — o viajante paracrônico. E isso, com pequenos avanços matemáticos, é onde a teoria permanece mesmo agora, sem

ninguém satisfeito, e com alguns teóricos radicais propondo que uma espécie de Efeito do Observador (pág. 159) vale para mundos paralelos, ou que as expectativas do viajante têm algum efeito em seu destino.

A Física do Infinito

Precisamente como os mundos infinitos variam e se inter-relacionam permanece confuso. A maioria das constantes físicas fundamentais permanecem as mesmas, mas algumas diferem radicalmente, embora de alguma forma não reduzam o universo à névoa quântica. É difícil fazer as teorias transtemporais válidas funcionarem, em grande parte porque as leis físicas não parecem se manter constantes em todo o continuum. Não apenas existem mundos onde a magia funciona, ou onde existe o éter luminífero, existem inúmeras variações sutis até o nível de elétrons individuais. Outras mudanças não parecem fazer nenhum sentido real, ou existem isoladamente quando deveriam afetar todo o sistema de constantes físicas. Por exemplo, existem dois mundos nos quais a velocidade da luz é mensuravelmente maior em cerca de meio por cento, e um em que é menor em quase um por cento.

A parafísica teórica é dividida entre duas escolas, a “gradualista” e a “catastrofista”, refletindo as divisões intelectuais no início da história da geologia e da biologia. Na visão gradualista ou “naturalista”, os mundos alternativos eram inevitáveis, ou sempre existiram, ou são uma consequência natural do Big Bang, que emitiu todos os universos alternativos junto com toda a matéria e energia no universo da Linha-Base. A teoria gradualista depende da Interpretação de Muitos Mundos da mecânica quântica, na qual a incerteza quântica é explicada postulando uma infinidade de mundos existindo simultaneamente em cada ponto de decisão até o nível subatômico. Se esta teoria for verdadeira, então qualquer irregularidade aparente no continuum deve ser observacional. O que a Infinity chama de “paralelos”, por exemplo, são meramente agrupamentos de probabilidade histórica ou parafísica; os ecos são simplesmente paralelos com uma carga diferente e, uma vez que seu quantum apropriado é totalmente observado (no estilo heisenbergiano perfeito), eles “se movem” para dentro dele.

Qual Mundo é o Nosso?

Obviamente, a Linha-Base não é “nosso” mundo atual — nosso mundo não tem viagens transtemporais, para começar. Mas a Infinity descobriu algumas Terras do início do século 21, apenas algumas décadas atrás da Linha-Base, que divergiam por *não* terem inventado a paracrônica. Certamente existem mais algumas por aí. Como esses mundos têm tecnologia a apenas alguns anos de distância daquele da Linha-Base, a política é a observação secreta. Se o MJ desejar, *qualquer um* desses paralelos próximos poderia ser “nosso mundo, nosso tempo” — ou pelo menos um muito próximo a ele.

A única diferença universal é que o segundo é nanofracionalmente mais lento em todas as linhas de mundo habitadas conhecidas, exceto três: Linha-Base, Centrum e Shikaku-Mon. (Isso implica que Shikaku-Mon poderia, se descobrisse a teoria, construir projetores paracrônicos; veja pág. 148. Isso não faz ajuda em nada para a paz de espírito da Divisão de Segurança.) Em Blip (pág. 133), o segundo é muito mais rápido, mas o “relógio” só começou a funcionar alguns milhões de anos atrás. Essa divergência tem sido verdadeira em todas as cronologias por algo em torno de 3,5 bilhões de anos, aproximadamente coincidindo (e possivelmente aleatoriamente) com o surgimento de vida orgânica na Linha-Base.

O ponto de vista catastrofista ou “caótico” é quase obtusamente newtoniano de certa forma. Algo se chocou contra o universo, provavelmente cerca de 3,5 bilhões de anos atrás, e o quebrou em muitos pedaços. Os quanta permanecem instáveis e reinos físicos inteiros podem simplesmente desaparecer da — ou entrar na — existência. Alguma coisa (ou coisas) ocasionalmente rasga o continuum e o desorganiza; até mesmo a palavra “continuum” é um termo impróprio. Os tremores de realidade são um exemplo desse processo que está ocorrendo agora. Os mundos mudam de lugar, geram substitutos de maneira inexplicável e mudam os quanta. Independentemente do universo em

“estado estacionário” e das equações suaves amadas pelos naturalistas, qualquer Patrulheiro pode dizer que há mais mudanças, mais exceções e mais estranheza nos mundos infinitos do que se sonha em qualquer filosofia. Até as leis da física se deformam de mundo para mundo; a noção de uma teoria unificada, mesmo mecânica quântica, é simplesmente perversa.

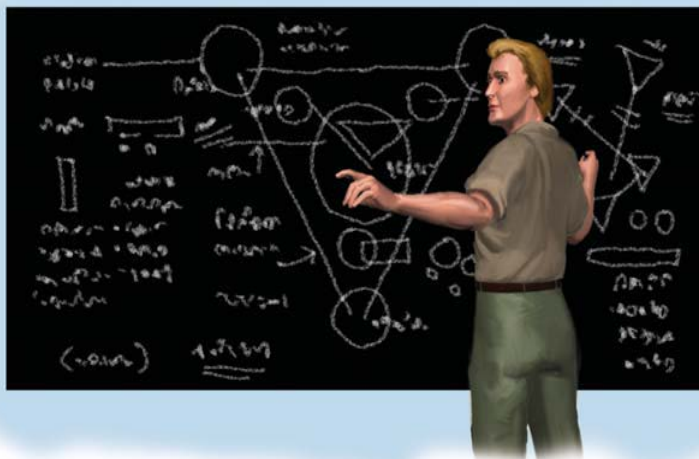
A Hipótese Williams-Khor

Em 2019, após a descoberta de Sherlock-2, os professores Rena Williams e Gregory Khor propuseram uma explicação radical para a natureza da formação de uma cronologia. De acordo com a hipótese de Williams-Khor (chamada de Super-Copenhaguen por seus detratores), os quanta são construções psíquicas existentes na mente do viajante. Crença, esperança e medo impulsionam a formação de vários paralelos; à medida que mais e mais habitantes da Linha-Base aprendiam sobre mundos

paralelos, os mundos encontrados iam do bastante normal (Terra-Beta) ao extremamente estranho (Ezcalli). A hipótese de Williams-Khor é uma das poucas teorias paracrônicas para explicar paralelos de mitológicos e a prevalência de “aglomeração de realidade” em torno de eventos como a

Guerra Civil Americana, a Segunda Guerra Mundial e assim por diante, que desempenharam um papel importante no contexto cultural dos primeiros exploradores transtemporais. Exatamente como isso pode funcionar requer mais pesquisas, mas Williams e Khor sugerem que paralelos mitológicos e fenômenos semelhantes são de alguma forma “propriedades emergentes” criadas pela interseção da Linha-Base e seus ecos e paralelos próximos (que superam em número as outras cronologias). O viajante/observador simplesmente “sobe” no paralelo que ressoa (ou é congruente com) sua própria geometria psicológica, em uma espécie de “solipsismo panteísta”.

Williams e Khor acabaram no centro de grandes controvérsias depois de propor suas hipóteses. Na verdade, Khor foi destituído do cargo pela Universidade da Califórnia em 2021, após uma luta terrível com acusações de pesquisa forjada, caça às bruxas acadêmica e desvio de fundos. Ele anunciou sua intenção de construir um “silogismóvel” que viajaria para qualquer mundo que ele imaginou de qualquer cronologia, independentemente do nível quântico, então emigrou para Lysander (pág. 32), e não se ouviu falar dele desde então. Williams conseguiu afastar seus inquisidores em Cambridge e começou a pesquisar a natureza da magia, que também lida com a alteração da realidade em conformidade com a vontade humana. Ela avidamente auxilia com os interrogatórios da Patrulha dos Cabalistas sempre que possível; A fofoca acadêmica cruel sugere que ela aceitou a adesão à Cabala.



Infinitos Adicionais

Todas as teorias da Infinity se baseiam na noção original de Van Zandt de um superespaço de oito dimensões contendo um único “eixo” quântico e muitos, muitos mundos. No entanto, isso pode ser apenas “localmente verdadeiro”, como a física newtoniana. A topologia dos tremores de realidade (pág. 75) pressupõe uma matriz de nove dimensões, por exemplo; o plano astral dos cabalistas (pág. 68) também existe de alguma forma “fora” do espaço convencional de oito dimensões.

Rumores de viajantes completamente alienígenas encontrados durante acidentes com transportadores, o infame “erro rã” (pág. MB532) que parece amarrar o espaço de oito dimensões em torno de si mesmo, e outros dados empíricos estranhos, como a linha de mundo de Möbius (pág. 134) também lançam dúvidas na noção de “infinito limitado”. De vez em quando, as antenas de detecção paracrônicas em Woomera captam sinais e pings de quanta impossivelmente distantes — por quatro minutos em 2025, todos os computadores insistiam que transportadores estavam chegando do Quantum 93!

Embora os físicos dos Paralabs tenham decidido que os ecos derivam para a faixa acessível de outros quanta, há quase nenhuma evidência para esta tese — não há relatos de ecos “passando” pelos Quanta 5 ou 7, por exemplo. Alguns matemáticos radicais acreditam que os ecos (e possivelmente muitos paralelos de alta inércia, como Ezcalli) vêm de outros eixos de cronologias fora ou “perpendiculares” ao campo quântico como entendido.

Esses eixos também podem cruzar a Árvore dos Futuros falada por alguns precognitivos e SFNIs (Seres Futurísticos Não Identificados). Essa teoria sustenta que, após um certo período, a cronologia da Linha-Base se partirá (ou “florescerá”, na leitura mais otimista) em uma miríade de futuros interligados, possivelmente unidos por portais estelares ou hiperespaço.

PESQUISA

Psiquismo

Ao contrário da maioria dos pesquisadores da Linha-Base, os cientistas dos Paralabs nunca duvidaram da existência de poderes psíquicos. Eles se encaixam na matemática da teoria das cordas existente sobre “comunicação instantânea” muito bem para serem descartados, e quando as pesquisas de outros mundos começaram a dar frutos, os Paralabs instantaneamente mudaram o programa de psiquismo para o primeiro plano. Embora a maioria dos fenômenos psi da Linha-Base sejam muito fracos para estudar de forma confiável, muito menos para controlar, os Paralabs adaptaram alguma tecnologia psicotrônica de outros mundos para criar “câmaras amplificadoras” que aumentam o sinal psíquico para níveis legíveis.

Os Paralabs concentram-se em dois campos principais de pesquisa de psi: segurança e psicoparacrônica. A segurança cobre todos os tipos de leitura da mente, PES, clarividência e qualquer outra coisa que possa revelar O Segredo para um extratemporal. Um dos primeiros sucessos dos pesquisadores dos Paralabs foi o Método Tenser, um sistema subliminar, subvocal e subconsciente para mascarar os pensamentos do usuário. (Esta é a perícia Bloqueio Mental da pág. MB184.) Dispositivos psicotrônicos também foram testados em vários mundos. Na esteira da fuga do Reich-5, a investigação do salto de mundos pelo psiquismo, tanto inato quanto assistido, assumiu o centro do palco. Os Paralabs são provavelmente mais avançados teoricamente do que a Ordem Armanen do Reich-5, mas carecem do aprofundamento da experiência empírica que cirurgias práticas e experimentação humana deram aos nazistas.

O CINU tem uma participação muito intrusiva nos estudos do psiquismo dos Paralabs, exigindo acesso a todos os laboratórios e equipamentos, mantendo seu próprio arquivo de dados experimentais dos Paralabs e insistindo na máxima supervisão possível. Algumas das subsecretarias permanentes do Ministério de Crise (especialmente Moira van Deering, a Relatora Especial para Segurança Externa) estão fazendo lobby para que o CINU assuma o trabalho psíquico dos Paralabs. Até então, o Ministério da Crise financia pesquisas duplicadas, caça-talentos promissores parapsicólogos e fica de olho nos resultados dos Paralabs. Parece que a Infinity não é a única preocupada em manter seus segredos protegidos.

Magia

Quando os primeiros Batedores retornaram com relatos de cronologias onde a magia funcionava, a evidência foi descartada como lenda local ou, na melhor das hipóteses, como psiquismo relatado incorretamente. Pesquisadores dos Paralabs visitaram algumas dessas linhas do tempo para realizar experimentos psíquicos e, acidentalmente, acabaram confirmando muitos dos relatórios dos Batedores originais. Eventualmente, com a descoberta de muitos paralelos “mágicos” diferentes, os cientistas dos Paralabs e alta cúpula da Infinity concordaram relutantemente que existia alguma faculdade “paranormal” fora do psiquismo convencional.

Estudá-lo, no entanto, é um problema, principalmente porque usar termos como “magia” ainda levanta as sobrancelhas nos Paralabs. A teoria atual é uma versão modificada do conceito de “campo morfogenético” do bioquímico Rupert Sheldrake (pelo menos na Linha-Base). Todas as coisas vivas (mesmo ecologias inteiras como rios ou florestas) possuem um campo de energia transdimensional inerente que interage com os campos de, e portanto influencia, seres ou objetos semelhantes em todo o mundo. (E possivelmente em mundos paralelos também, mas o trabalho teórico sobre esse conceito ainda está em fase embrionária.) Ao alterar, deformar, danificar ou recarregar o campo morfogenético de alguma pessoa, animal, planta ou lugar, um “morfogeneticista” treinado pode causar fenômenos aparentemente “inexplicáveis” à distância de acordo com suas intenções. Nem todos os técnicos dos Paralabs na “Seção Sheldrake” acreditam na teoria completamente (alguns deles, muito discretamente, estão começando a acreditar em demônios e espíritos e, bem, em magia), mas é a melhor que eles podem inventar. Mas, uma vez que Linha-Base é (pelo que qualquer pessoa nos Paralabs pode determinar) um mundo sem mana, quaisquer experimentos da Infinity em magia (ou morfogenética) devem ocorrer no campo de operações. Infelizmente, nenhum mundo “mágico” e despovoado ainda foi descoberto, então a pesquisa de campo envolve visitar alguns paralelos e fazer os tipos de perguntas que podem fazer com que morfogeneticistas descuidados sejam queimados na fogueira.

Para aumentar as dores de cabeça da Infinity, pesquisas adicionais deixaram claro que existem variações significativas na forma como a magia realmente funciona entre as várias cronologias. No início, elas pareciam estar limitadas à extensão em que o talento humano

inato poderia influenciar a eficiência energética das mágicas, ou a mecânica de mágicas específicas. No entanto, exploradores posteriores descobriram vários mundos nos quais as mágicas não funcionavam bem ou nem funcionavam, mas procedimentos rituais demorados podiam produzir efeitos sobrenaturais sutis, mas de longo alcance. Os Paralabs geralmente classificam esses mundos como sem mana ou com pouco mana, mas os pesquisadores que tendem a especulações desleixadas e ao uso de jargão mágico emprestado muitas vezes especulam que eles têm mana “radicalmente seletiva”, que responde à vontade humana treinada de maneiras completamente diferentes.

EQUIPAMENTO PESSOAL

O MJ deve se sentir à vontade para fornecer aos personagens da Patrulha qualquer equipamento NT8 imaginável de qualquer livros de referência **GURPS**. Equipamento NT9 também está disponível, em nível experimental — principalmente de vigilância, comunicações, equipamento médico e armadura corporal. Os custos referem-se à Linha-Base em NT8; nem todos os equipamentos estão disponíveis fora da Patrulha.

Tecnicamente, os Paralabs não fornecem equipamentos pessoais para a Patrulha — é a Divisão de Logística dos PIs, com apoio da Divisão de Análise Técnica dos Batedores. No entanto, parte do projeto do equipamento se origina em modelos de computador nos Paralabs, e tornou-se um truismo da Patrulha que qualquer coisa que quebre, ou revele sua posição, ou interfira em um salto, é culpa dos Paralabs, portanto, se encaixa nesta seção de qualquer maneira.

Todo equipamento extratemporal de alta tecnologia contém bloqueios de impressão digital com chave para a equipe da Patrulha (eles podem ser redefinidos no campo de operação, mas apenas por um usuário pré-programado). A tentativa de abrir ou usar tais dispositivos sem acesso por impressão digital ativa uma carga de autodestruição que implode e danifica o dispositivo. Os rádios da Patrulha também podem enviar um sinal de “autodestruição imediata” para qualquer um ou para todos os dispositivos; eles também se destroem automaticamente após 48 horas sem um sinal de “manter ativo”. Alguns equipamentos possuem segurança ainda mais rigorosa, conforme observado nas descrições.

NT da Linha-Base

Para fins de jogo, a Linha-Base é um NT8 maduro com alguns avanços NT9. (Isso significa que você pode equipar os Patrulheiros com qualquer dispositivo NT9 que desejar, mas pode quebrar ou apresentar mal funcionamento da maneira mais divertida possível.) IAs, por exemplo, permanecem puramente teóricas, embora existam vários sistemas de pesquisa especializada para colher, classificar e manusear dados. O programa espacial da Linha-Base é estático, dedicado a minerar asteroides que pastam na Terra, em vez de terraformar Marte ou povoar o espaço orbital. Os carros são mais seguros, mais rápidos, mais eficientes em termos de energia e mais bonitos do que os modelos de 1998, mas apenas suas células de combustível (adaptadas dos modelos Lenin-3) são NT9. Energia de fusão, fábricas de microtecnologia e terapia genética são todas, na prática, NT9, mas uma NT9 muito “segura”, não uma que escapou acidentalmente para a sociedade como um todo. Clonagem de corpo inteiro, úteros artificiais, bebês projetados, e mesmo os implantes biônicos em larga escala permanecem controversos e pouco desenvolvidos. Clonagem de órgãos e membros, cura, medicina geral e tratamento de traumas podem ser considerados NT9.

As armas ainda são um NT8 sólido. Os fuzis laser ainda não superaram de forma confiável o fuzil de assalto M-23 em testes, os trajes de batalha resistentes e experimentais são menos práticos do que os tanques, e o “avião espacial inteligente” permanece na prancheta graças ao custo de trilhões de dólares para construir as fábricas necessárias para montar seus componentes. Nenhuma nação, exceto os Estados Unidos, tem recursos para reequipar um exército inteiro no equipamento teórico usado em outros paralelos, e os Estados Unidos parecem felizes em ficar onde estão por enquanto (embora haja rumores de existência de armas NT9 nas bases e campos de exercício das forças especiais Americanas). Nas ciências básicas, com exceção do psiquismo e da paracrônica, a Linha-Base permanece confortavelmente em NT8.

Ciência da Linha-Base

O desenvolvimento tecnológico na Linha-Base divergiu drasticamente de nossa própria Terra quando Van Zandt inventou a transferência paracrônica em 1998. Quão nítida era essa divergência, e se havia quaisquer outras divergências anteriores, são questões não resolvidas. Eles terão que esperar até que a Infinity descubra nosso mundo, ou até que nosso mundo alcance 2027.

O que mesmo muitos habitantes da Linha-Base não apreciam é a mudança feita no progresso científico básico pela acessibilidade de outras cronologias. Quase todas as inovações que um habitante da Linha-Base pensa como “spinoffs paracrônicos” — usinas de fusão, links de pulso, a cura da leucemia e até mesmo Mango Spredd — são na verdade roubos (ou, no melhor dos casos, licenças obtidas de forma fraudulenta) de estabelecimentos científicos de outros mundos. Os brilhantes pesquisadores do câncer e da AIDS da década de 1990, por exemplo, fizeram gordos contratos de consultoria com a Infinity para examinar curas de outros mundos, apenas esporadicamente tentando integrar décadas de pesquisas paralelas no próprio banco de dados de publicações da Linha-Base. Efeitos semelhantes ocorreram em quase todas as ciências; a magnitude da tarefa desencoraja muitos cientistas de tentar dominar bibliotecas inteiras de novos dados científicos, especialmente quando outros mundos podem não ter exatamente a mesma configuração quântica que a Linha-Base tem, então seus resultados podem não ser reproduzíveis. Finalmente, por que se preocupar em trabalhar 15 anos para aperfeiçoar uma vacina ou algoritmo quando a Infinity poderia trazê-lo para casa, já licenciado e comercialmente comprovado, na próxima semana?

Quase todos os pensadores realmente inovadores nas ciências, exceto alguns excêntricos, seguiram o dinheiro até as pesquisas paracrônicas e física quântica (e campos relacionados como cosmologia e paleontologia) ou pesquisas psíquicas e biologia cérebro-corpo. Aqui, pelo menos, a Linha-Base não pode colher o mel envenenado da tecnologia de outros mundos e continua forçada a ser pioneira por conta própria.

Energia e Potência

As instalações da Patrulha Infinity usam reatores de fusão padronizados como fonte de corrente em suas instalações permanentes. Algumas estações de pesquisa usam nucleônicos quânticos ou outras tecnologias de ponta.

Potência

O envio de grandes usinas de energia com todas as operações de Patrulha não é um uso prático dos recursos de um transportador, portanto, os agentes devem frequentemente adaptar os recursos locais ou contar com geradores “portáteis” menores.

Célula de Combustível: Esses dispositivos eletroquímicos convertem hidrogênio e oxigênio em água, produzindo eletricidade e calor no processo. Por razões práticas e de segurança, a maioria usa combustíveis de hidrocarbonetos ou álcool, convertidos em hidrogênio, em um cartucho substituível. Os cartuchos de células de combustível levam três segundos para serem substituídos. Uma micro-célula de combustível típica usada por agentes de Patrulha gera 750 watts de potência por 40 minutos antes de exigir um novo cartucho de combustível (\$1, 0,125 kg.). \$75, 0,5 kg.

Células Solares: A Patrulha faz uso extensivo de células fotovoltaicas plásticas flexíveis NT9 que podem ser pintadas em muitas superfícies, incluindo roupas e equipamentos. Cada metro quadrado dessas células gera cerca de 17 watts de potência em plena luz do dia, mas levando em consideração a noite e o clima, eles geralmente geram uma média de 3 watts. \$15 e 0,05 kg por metro quadrado.

Energia

A Patrulha adotou uma tecnologia de bateria nanocomposta disponível comercialmente para a maioria de seus equipamentos como uma etapa provisória até que a indústria da Linha-Base possa começar a produzir em massa loops supercondutores de temperatura ambiente. Para simplificar uma carga logística já onerosa, apenas duas classes de células estão em uso normal e ambas são recarregáveis.

Célula C: Essas baterias são usadas para alimentar a maioria dos equipamentos de Patrulha, e um agente inteligente leva várias sobressalentes “por segurança”. \$2, 0,05 kg armazena 90 kJ (25 watts-hora).

Célula D: Esta bateria maior é usada em sensores e eletrônicos que consomem muita energia. \$20, 0,5 kg armazena 900 kJ (250 watts-hora).

Equipamentos de Comunicação e Informação

Todos os eletrônicos da Patrulha Infinity têm um microcomunicador de banda ultralarga de curto alcance (distância de 100 metros) para a comunicação entre eles e com os outros Patrulheiros. Isso pode ser desativado se houver preocupações sobre as emissões de sinal.

Bancos de Dados da Missão: A maioria dos agentes de Patrulha possui um amplo conjunto de bancos de dados e sistemas especializados feitos sob medida para suas missões. Isso é suficiente para permitir o uso da maioria das perícias tecnológicas baseadas em IQ (pág. MB168) que requerem software para funcionar com eficácia total. Para tarefas de NT7 ou menos, os bancos de dados fornecem informações suficientes para cancelar até 3 pontos de modificadores de NT (pág. MB512). Os bancos de dados históricos e linguísticos, mapas de levantamento geológico, etc. programados para cada missão adicionam +5 aos testes de habilidade relevantes, com um teste de Pesquisa bem-sucedido. Complexidade 3. \$36.

Chip de Armazenamento: Esses dispositivos de armazenamento de informações de estado sólido são programados para funcionar apenas quando conectados a palmtops “aprovados” ou aos sistemas Patrulha Infinity primários. Um exemplar típico (do tamanho de um dedo) armazena 10 TB e pode resistir a praticamente todo tipo de dano. \$10, 0,05 kg.

Palmtop: Um computador portátil robusto com câmera digital embutida, reconhecimento de voz, tela com entrada para disquete removível e compatibilidade com realidade aumentada. Por segurança, ele incorpora um scanner biométrico de impressão digital e uma fechadura física para impedir o acesso não autorizado. O computador usa uma arquitetura personalizada para reduzir a possibilidade de infecção por novos vírus de computador ou outros perigos eletrônicos. Abrir o invólucro requer um teste de Armadilhas-6 para desativar os dispositivos anti-intrusão; uma falha significa que todos os dados são apagados (irrecuperáveis sem tecnologias de superciência) e uma pequena carga explosiva destrói os elementos de computação e memória mais avançados. Complexidade 7, com 100 TB de armazenamento de dados utilizável. \$200, 1,5 kg, D/20W (12 horas).

Prompt Linguístico: O melhor software de tradução de linguagem natural disponível oferece três idiomas falados pré-programados em nível Rudimentar; a Patrulha não possui “tradutores universais”. Complexidade 7, \$70.000.

Rádio Oculto: Um rádio criptografado de curto alcance que se encaixa em um pequeno fone de ouvido, com fios de antena microfinos opcionais. Um microfone em forma de adesivo da cor da pele na garganta capta vibrações diretamente da caixa vocal, então mesmo um murmúrio ou sussurro é claramente transmitido mesmo estando próximo a máquinas barulhentas, no meio de um combate, etc. Alcança até 1,5 km. Pode operar por 250 horas se enviar e receber mensagens de voz e texto, mas enviar grandes quantidades de dados (vídeo, programas, etc.) reduz significativamente a vida útil da bateria. \$50, peso desprezível.

TacNet: Este software ajuda um Patrulheiro rastreando e exibindo de forma inteligente suas posições, traçando arcos, pontos cegos, contagens de munição, etc. O programa concede um bônus de +2 à Tática se todas as partes estiverem em comunicação. Complexidade 4. \$480.

Equipamentos Sensores e de Reconhecimento

A maioria dos agentes de Patrulha não tem o benefício de infraestruturas de vigilância bem desenvolvidas, como satélites espíes orbitais ou drones de reconhecimento não tripulados de alta altitude em suas missões.

Analizador de Quantum: Este dispositivo pode comparar a realidade local com seu banco de dados e ver se há uma correspondência (usado para verificar um salto correto). Requer um dia de leituras a serem coletadas e um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Sensores) bem-sucedido. Esta unidade também detecta grandes perturbações no fluxo quântico (tremores de realidade, cataclismos, portais de acesso não blindados) dentro de 1.000 metros em um teste com um redutor de -5 para o NH. \$200.000, 12,5 kg, 5D/25W (50 horas).

Cronólogo Sideral: Pacote de instrumentação que pode determinar a hora e data locais exatas em relação à Linha-Base com base em dados astronômicos específicos. O pacote contém um processador central e banco de dados, além de três telescópios ópticos de 8 polegadas para noites claras e 40 metros quadrados de tecido de malha sensível ao rádio (em seções) para as nubladas. Os telescópios (ou as seções de tecido) podem ser dispostos em qualquer posição na linha de visão uns dos outros; apenas um telescópio ou seção precisa estar na linha de visão da CPU. Os Patrulheiros geralmente espalham o tec-

do nos telhados, ou melhor ainda, nas encostas, em cinco ou seis seções. Seja os telescópios ou os tecidos, pelo menos uma hora de observação é necessária. \$15.000; cada telescópio pesa 12,5 kg, o tecido pesa 40 kg, e a CPU pesa 0,5 kg.

Detector de Escutas: Um scanner e LIDAR de emissões especializado e que pode detectar escutas microscópicas, poeira inteligente e outros dispositivos de monitoramento. A operação requer um Teste Rápido de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Sistemas de Segurança) contra o NT da escuta. \$500, 0,5 kg.

Detector Paracrônico: Esses dispositivos podem detectar saltos em sua direção, dentro de seu alcance, conforme pág. MB532. No limite da portabilidade, um detector requer um gerador separado energizá-lo. Eles têm um alcance base de 1.000 metros. Cada duplicação de alcance além disso recebe um redutor de -2 cumulativo no NH. \$560.000, 28 kg, 560W.

MicroNav: Um relógio atômico e sistema de navegação inercial do tamanho de um relógio pequeno. Ele é construído para operar mesmo na ausência de sinais de posicionamento global. Oferece o benefício de Noção Exata do Tempo, e +2 para Navegação. \$100, peso desprezível.

Microsensor Químico: Um sensor químico do tamanho de um cartão de crédito espesso, capaz de identificar até vestígios de qualquer agente químico conhecido transportados pelo ar (aerossol ou gás) — incluindo muitos tipos de drogas e explosivos químicos — sem a intervenção do operador além de removê-lo de sua capa protetora. Microsensores emitidos pela monitoração da Linha-Base para armas químicas perigosas e gases industriais tóxicos. \$100, 0,1 kg.

Mini Monitor de Alertas (HUD): Este monitor de alertas projeta imagens coloridas diretamente na retina usando lasers. O emissor se encaixa na armação de quaisquer óculos convencionais ou de proteção. Concede ao usuário um bônus de +1 para Pilotagem, Condução e outras perícias que se beneficiam da exibição rápida de informações com as mãos livres. \$50, peso desprezível.

Scanner Paracrônico: Um “cronoscanner pessoal” tem um alcance básico de 100 metros. \$56.000, 3 kg, 4C/56W (2 horas).

Sinal Teleguiado: Este pequeno rastreador (-11 para detectá-lo) pode ser configurado para se ativar quando receber um sinal codificado ou para transmitir continuamente. Fornece um sinal por uma hora que pode ser captado por scanners de emissão de rádio a até 15 km de distância. \$40, peso desprezível.



Ferramentas e Suprimentos

Embora cada missão seja diferente, a Patrulha padronizou alguns equipamentos que podem ser facilmente disfarçados ou simplesmente úteis demais para ficar sem.

Abrigo Rápido: Um sistema de abrigo pré-fabricado que pode ser “montado” por quatro pessoas em cerca de seis horas. Inclui conduítes para cabos de dados e ar condicionado; instruções simples são impressas diretamente nos componentes. Um conjunto com componentes suficientes para construir um abrigo para 30 pessoas, completo com ar condicionado e aquecimento, custa \$2.000 e pesa 2 toneladas.

Apagadora: Quando extratemporais veem visitantes aparecerem ou desaparecerem, ou testemunham algum uso da tecnologia da Linha-Base, a solução preferida é fazê-los esquecer. A “Apagadora” é uma droga sedativa e amnésica usada tanto pela Infinity quanto pelo Centrum. Alguém que a toma e falha em um teste de HT-3 fica inconsciente. Ao acordar, suas memórias de curto prazo — tudo nos últimos 5d+45 minutos — terão sumido. A Apagadora vem em forma de comprimidos, injeção e gasosa. Parece não ter efeitos colaterais indesejáveis, mesmo em overdoses. A Apagadora não está à venda na Linha-Base ou no Centrum; é CL2 em ambos os mundos.

Atadura em Spray: Atadura líquida em spray, respirável, analgésica e antisséptica. Isso reduz o tempo necessário para a aplicação de ataduras (pág. MB424) para 10 segundos. \$15, 0,05 kg.

Biomonitor: Colocado próximo ao coração, este sensor pode monitorar parâmetros médicos vitais, como funções cardiopulmonares, níveis de oxigênio

no sangue e nitrogênio, temperatura corporal e taxas de respiração. Pode transmitir informações médicas pelo rádio oculto do agente, permitindo testes de Diagnose remotos sem penalidade. \$100, peso desprezível.

Corda de Nanofibra: Uma longa fita ou cadeia de nanotubos, revestida com uma capa protetora de polímero. Uma corda de 3/4” de diâmetro suporta 2 toneladas. \$30, 1 kg por 10 metros.

Credulina: Uma droga psicoativa usada para interrogatórios e outros fins nefastos. A vítima deve fazer um teste contra HT-3 ou sofrer de Credulidade (9) por (25-HT) minutos. \$240 por dose. CL2 na Linha-Base, restrito a profissionais psiquiátricos.

Equipamento de Alpinismo: Três dúzias de escuradores “inteligentes” de metal com memória e um arnês resistente de rede bifásico que mantém o usuário em pé no caso de uma queda. Concede +1 na perícia Escalada se usado com corda. \$350, 2,5 kg.

Equipamento de Mergulho: Sistema respiratório de circuito fechado, jaqueta de mergulho e nadadeiras programáveis. O oxigênio é reciclado e misturado com gases inertes, permitindo três horas de mergulho independente da profundidade (a descompressão ainda é necessária). A jaqueta pode fornecer 25 kg de flutuação se o sistema de insuflação de emergência for usado, e as nadadeiras concedem ao usuário um bônus de +2 para o Deslocamento Aquático. \$450, 6,5 kg.

Ferramentas para Ilícitos: Kits de ferramentas especializados para ajudar em ações criminosas. Conjuntos estão disponíveis para Armadilhas, Arrombamento, Falsificação e Falsificação de Dinheiro. \$4.000, 5 kg.

Fita Algema: Parece fita adesiva, mas na verdade é construída com um polímero de memória que se aperta se o prisioneiro se esforça. Para se libertar, o prisioneiro deve vencer um Teste Rápido de ST contra o ST 20 da fita algema ou fazer um teste de Fuga com um redutor de -6. A primeira tentativa leva um minuto; outras tentativas requerem esforço de 10 minutos. Uma falha causa 1 ponto de dano por contusão em cada membro contido. A fita algema tem RD 1; 6 pontos de dano por corte ou queimadura a rompe. Uma faixa de 60 cm é suficiente para conter braços ou pernas. \$10, 0,25 kg por rolo de 30 m.

Hipo-Pneumo-Injetor: Instrumento hipodérmico pneumático portátil, do tamanho duma caneta, que injeta medicamento com uma carga de ar comprimido. É preciso estar tocando o paciente para injetar seu medicamento. Pode penetrar no RD 1 ou em roupas normais. Um cartucho da pneumocarga contém uma dose de um medicamento. \$20, 0,03 kg.

Instrumentos Cirúrgicos: Equipamento básico para cirurgia NT9 na realização de tarefas padrão: estabilizar ferimentos fatais (pág. MB423) ou reparar lesões incapacitantes duradouras (pág. MB420). \$1.250, 7,5 kg, 4C/40W (2 horas).

Kit de Emergência: Um kit completo para tratar ferimentos graves com medicina NT9. Concede +2 na perícia Primeiros Socorros e conta como equipamento improvisado (-5) para Cirurgia. \$100, 5 kg.

Kit Refeição: Esses pacotes de ração vêm em dezenas de variações, com pratos principais, acompanhamentos e sobremesas selecionados aleatoriamente. Os pacotes de refeições são lacrados e possuem um aquecedor ou resfriador integrado, conforme apropriado. Item de troca popular em mundos primitivos. \$5, 0,5 kg.

Laboratório Portátil: Kits básicos de campo e sistemas especialistas para a maioria das perícias científicas do NT8. Os kits estão disponíveis para Biologia, Diagnose, Farmácia, Geologia, Metalurgia, Meteorologia, Perícia Forense e Química. \$8.000, 5 kg.

Pílula de Sobriedade: Esta droga reduz os efeitos intoxicantes do álcool sem anular suas sensações mais agradáveis. O usuário ganha um bônus de +2 em todos os testes de HT relacionados à bebida por (25-HT)/4 horas. Cada comprimido custa \$10.

Portacam: Muitos agentes ocultam sistemas de vídeo pessoais em seus equipamentos de missão. Uma câmera de bolso da Linha-Base cabe na palma da mão, com um zoom digital de 50x e um modo de pouca luz que cancela até quatro pontos de penalidade pela escuridão. Inclui um processador de efeitos programáveis para edição rápida no local (trate como *ferramentas inadequadas* para produção de vídeo complicada), tela de visualização e microfone com discriminação para o espectro humano. Grava em mídia digital semelhante a chips de armazenamento (pág. 24). \$100, 0,125 kg, C/10W (2,5 horas).

Tratamento Universal: Uma série de amplo espectro de drogas poderosas o suficiente para combater as doenças mais difíceis em qualquer um dos paralelos infernais. No entanto, a última coisa que a Infinity deseja é ainda *mais* super-doenças resistentes a medicamentos alastrando-se por seu pessoal e por várias cronologias, então a equipe médica tenta rastrear as consequências de seu uso a longo prazo. O usuário ganha Resistente à Doenças 3 por uma semana. Cada comprimido custa \$750.

Equipamento de Espionagem

A Divisão de Logística mantém um grande número de dispositivos de vigilância e contra-vigilância em mãos, que vão desde amuletos mágicos até meias corporais nanomórficas. No entanto, os Patrulheiros geralmente se contentam com equipamentos convencionais, já que dispositivos exóticos dependem de princípios mágicos, psicotrônicos ou superscientíficos que nem sempre estão presentes em todos os mundos.

Buzzbot: Um pequeno helicóptero não tripulado (impõe -5 de penalidade para localizá-lo) do tamanho de uma gaivota. Ele tem dois rotores contra-rotativos blindados alimentados por uma turbina que queima hidrocarbonetos, um conjunto de sensores simples e um braço manipulador (ST 3). Possui um computador de bordo. Complexidade

5 e sensores termográficos com zoom de 4x. Comunica-se usando um laser (alcance de 75 km) ou rádio comunicador (alcance de 15 km). Pode voar no Deslocamento 10 por quatro horas com apenas alguns gramas de combustível. \$600, 1 kg

Escudo Psíquico: Uma rede de fios de platina-irídio cobrindo o couro cabeludo que "bloqueia" psiquismo que afeta a mente. Adicione +3 à IQ ou Vontade do usuário ao resistir a um efeito com o modificador de Telepatia (pág. MB257), ou para evitar a detecção por meios psíquicos. Também impõe uma *penalidade* a quaisquer habilidades telepáticas do usuário, incluindo Escudo Mental, de -3. A parte eletrônica do escudo avisa automaticamente o portador (por meio de um bipe ou HUD) quando um telepata *falha* para penetrar o escudo, mas não fornece nenhum aviso se tiver sucesso. Se embutido em um capacete ou protetor para cabeça, qualquer dano que penetre o RD rompe o circuito antipsi e desativa o escudo. \$3.000, 0,15 kg, 3W.

Escuta Microscópica: Um dispositivo de gravação minúsculo (-18 de penalidade para localizá-lo) para o espectro de audição e visão humano. Ele pode gravar o que vê e ouve (até 40 minutos de vídeo) ou transmitir dados gravados usando transmissões curtas "em rajadas" a até uma milha de distância usando um minúsculo radiocomunicador (transmite cerca de um minuto de vídeo gravado a cada segundo). A escuta pode funcionar constantemente, ser ativado remotamente, detectar uma voz específica antes de gravar, fazer a varredura em horários específicos do dia ou começar a gravar quando detecta luz ou movimento nas proximidades. As escutas microscópicas da Patrulha se apagam e se autodestroem após 48 horas (se não receberem sinais periódicos de "manter ativo") ou quando suas baterias falham (cerca de 10 horas de gravação e transmissão). \$100, peso desprezível.

Kit de Disfarces: Um elaborado conjunto de dispositivos protéticos, produtos químicos para tingir a pele e sprays

de hormônio para uma pessoa. Muitos componentes incorporam sistemas microeletromecânicos que podem imitar contrações musculares, claudicação realística e outras características importantes. Equipamento de boa qualidade para a perícia Disfarce (+1 ao NH). \$200, 5 kg.

Nanolimpadores: Não disponíveis amplamente na Linha-Base, essas bactérias NT10 modificadas pela bioengenharia removem sujeira, fuligem e resíduos orgânicos. Úteis como xampu ou detergente, a Patrulha as usa para limpar evidências biológicas forenses, como manchas de sangue ou células da pele. Áreas tratadas com nanolimpadores impõem uma penalidade de -3 ao NH em qualquer tentativa de Criminologia ou Perícia Forense para localizar ou analisar tais evidências. Um frasco de spray pode tratar até 9 metros quadrados. \$100, 0,5 kg.

Traje Camaleão: Este é um traje grande de corpo inteiro (pode ser usado sobre uma armadura anatômica) que usa materiais inteligentes dinâmicos e metais eletrocromáticos para ajustar sua coloração e emissões espectrais para combinar com o ambiente circundante. Um sistema camaleão adiciona +4 à perícia Furtividade quando está perfeitamente imóvel ou +2 se em movimento. Eficaz contra a visão normal, Infravisão e Ultravisão (e, por extensão, Visão Hiperespectral). \$12.800, 4,5 kg, 2C/8W (6 horas).

Armaduras

Os Patrulheiros geralmente se equipam com tudo o que podem convencer seus respectivos especialistas em logística a lhes dar, além de equipamentos que comprem no mercado civil. Geralmente, o MJ deve permitir que carreguem qualquer coisa que não vá explodir. O Segredo pelos ares ou torná-los alvos de tiros à primeira vista.

Armaduras e Uniformes

Os agentes raramente têm a vantagem de usar a melhor armadura disponível em seu NT.

Tabela de Armaduras

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Observações
9	Armadura de Couraça	torso, virilha	50	\$1.200	10 kg	2	
9	Uniforme Blindado	braços, torso, virilha, pernas	3	\$240	0,8 kg	2	[1, 2]
9	Botas de Assalto	pés	6/12	\$53	0,45 kg	4	[1]
9	Colete Balístico	torso, virilha	20*	\$630	2,1 kg	4	[2]
9	Capacete de Combate	crânio, pescoço	20	\$120	2 kg	1	
	+ Visor	olhos, rosto	5	+\$72	+0,12 kg	4	
9	Tecido de Malha	traje completo	4*	\$375	1,25 kg	4	[1, 2]

Observações

[1] Ocultável *como* ou *sob* as roupas.

[2] Tem uma RD dividida: concede RD completa contra danos *perfurantes* e de *corte*, mas apenas um terço da RD (arredondado para cima) contra outros tipos de dano.

Armadura de Couraça: Um conjunto pesado de armadura para o torso usada em ambientes de alta risco.

Botas de Assalto: Botas blindadas usadas por soldados.

Capacete de Combate: Capacete para ambientes de alto risco. Inclui acessórios para um painel frontal suspenso ou ótico, e microfone ósseo integrado (vibra o crânio para transmitir som).

Colete Balístico: Colete mais leve “à prova de balas” que às vezes pode ser disfarçado como uma jaqueta volumosa.

Tecido de Malha: Camadas de tecido balístico entrelaçadas em roupas normais.

PROJETORES

Um projetor paracrônico (pág. MB530) exige aproximadamente 50 metros cúbicos de equipamento para projetar uma tonelada através dos quantas. O equipamento custa \$50 milhões por tonelada de capacidade (embora a Infinity quase certamente cubra esses custos) e pesa aproximadamente uma tonelada por tonelada de capacidade. Os maiores projetores modernos podem deslocar até 300 toneladas de uma vez e ocupar boa parte de um quarteirão. Um projetor “médio” requer um maquinário suficiente para encher um pequeno auditório e é capaz de deslocar duas toneladas. A energia vem da rede pública, mas não é mais do que uma planta industrial moderna requer; remessas paracrônicas são bastante econômicas, supondo que sejam razoavelmente lucrativas.

Projetores Experimentais

Os Paralabs estão sempre trabalhando para melhorar, ou melhor ainda, revolucionar a tecnologia paracrônica. A Infinity entende muito bem que a paracrônica é a única vantagem real da Linha-Base sobre os outros paralelos. Quando O Segredo for revelado (como parece que inevitavelmente deve acontecer), a Infinity quer estar bem à frente dos concorrentes. Até agora, nenhum desses métodos funcionou bem o suficiente para entrar em produção; alguns deles, embora desastrosos por si só, abrem caminhos para pesquisas futuras.

Projetores de Longa Distância: A Infinity suspeita (corretamente) que os projetores do Centrum podem chamar de volta um transportador à distância (pág. 52). Os Paralabs acreditam que, ao modificar a geometria do circuito dos projetores Infinity, eles podem chamar de volta e transmitir transportadores na linha de visão (15 km ou mais).

Equipamento Padrão

Embora cada missão seja diferente, o equipamento a seguir pode ser considerado “padrão” para os agentes do Serviço de Entrada:

- Bolsa de couro e botas
- Capa e boné escuro de cor neutra
- Odre de couro (com microfiltração e descontaminação na superfície interna)
- Caixa de fogo (sílex e aço, complementado com fósforos de segurança)
- Mini lanterna de mão
- 20 metros de corda de manila com cabo de aramida trançado no interior (suporta 1 tonelada)
- Faca de aço ou ferramenta de sobrevivência
- Bússola
- Lingotes de prata, 30 g.
- Kit de primeiros socorros NT9 disfarçado de NT4
- Rádio oculto
- Palmtop com configuração de câmera digital
- Minibinóculos com configuração de visão noturna
- Escutas Microscópicas (pareadas com o rádio oculto e a tela do palmtop)
- Pistola 10 mm e pente sobressalente
- 30 ampolas de Apagadora e um hipo-pneumo-injetor

Os itens a seguir são equipamentos padrão do Serviço de Intervenção, embora os equipamentos mais óbvios (rifles e capacetes) geralmente devam ser deixados no transportador para emergências:

- Roupas e armas adequadas para a cronologia, incluindo luvas, forradas com tecido balístico, se possível
- Capacete com visão noturna e zoom ótico, disfarçado de capacete local, se possível
- Lanterna
- Equipamento de escalada e 50 metros de corda
- Ferramenta de sobrevivência
- Kit de primeiros socorros NT9 em disfarce local
- Rádio oculto
- Rifle M-23 e vários pentes sobressalentes (lançador de granadas se o perfil da missão permitir)
- 2-4 granadas (gás, fumaça, atordoamento, etc.)
- Fita algema
- 30 ampolas de Apagadora e um hipo-pneumo-injetor

Serviços e divisões trocam equipamentos a todo momento, para desespero da Logística. O MJ deve permitir que os personagens da Patrulha carreguem qualquer coisa razoável sem colocar O Segredo em risco indevidamente. Todo o equipamento de alta tecnologia da Linha-Base contém cargas termite autodestrutivas.

Essas melhorias podem estar tão próximas quanto a um ano da implementação, e certas opções de design podem resolver o problema antes disso.

Projetores de Campo Ampliado: Ao ajustar a geometria dos circuitos conforme descrito acima, os Paralabs também acreditam que podem lançar transportadores em um campo ampliado, em vez de alinhá-los em um ponto. Isso tem principalmente aplicações militares e tem uma prioridade mais baixa

nos Paralabs, embora persistam rumores de experimentos do Departamento de Defesa dos EUA na mesma tecnologia nos Laboratórios Sandia.

O “Arrebatador”: Essa reformulação radical da tecnologia do projetor seria projetada para detectar e capturar qualquer emissor paracrônico que entrasse no quantum. Com implicações de segurança potencialmente revolucionárias, a Infinity está acelerando a pesquisa neste projeto.

Projetores de Circuito Aberto: Em vez de criar o campo de salto ao redor de um transportador (um dispositivo de circuito fechado), teoricamente deveria ser possível criar um “campo de salto de circuito aberto” que simplesmente gira tudo no campo através de um hipercubo para outra cronologia. Essa tecnologia exigiria uma enorme potência (para compensar a ausência de uma usina no transportador) e controle de computador (para modular as energias e evitar fritar os passageiros). Embora nenhum mecanismo de chamar de volta tenha sido projetado ainda, o Projeto Hipercubo foi promissor o suficiente para que os Paralabs tentassem uma tradução experimental tripulada entre as ilhas Kerguelen de da Linha-Base e do Refúgio cerca de seis meses atrás. O experimento não deu certo (veja *Dentro do Cubo*, pág. 29), mas abriu duas outras pistas de pesquisa promissoras, o paravisualizador e o portal de acesso artificial.

Paravisualizador: Este dispositivo permitiria a observação de outras cronologias; é essencialmente um projetor que só transmite ou recebe luz. O primeiro protótipo poderia transmitir apenas uma única rajada — uma fotografia. Os posteriores enviaram muitas rajadas por segundo, permitindo uma visualização contínua (embora silenciosa). O operador pode ajustar o ângulo de visão e mover o ponto de vista movido por um km ou mais. As conexões do visualizador são instáveis e não confiáveis. Qualquer conexão do visualizador falha por 1d horas em intervalos irregulares — mas algumas conexões são melhores e outras são piores. Conexões entre mundos no mesmo quantum ficam fora do ar em média 9% do tempo (quando for importante, role 3d; em um 6 ou menos, a conexão fica fora do ar). Aquelas entre quanta adjacentes ficam fora do ar cerca de 26% do tempo (ou seja, em um 8 ou menos). Aquelas entre mundos separados por dois quanta ficam fora do ar cerca de 62% do tempo — com 11 ou menos! Os protótipos atuais do paravisualizador não podem ver além de dois quanta. Cataclismos, tremores de realidade e outras interrupções podem “retroalimentar” o próprio visualizador, prejudicando os componentes e iniciando incêndios na Linha-Base. Paravisualizadores *não* são equipamento padrão, e a Infinity só os usa esporadicamente para explorar novos mundos.

Portais de Acesso Artificiais: Esta tecnologia permanece muito duvidosa, mas em teoria deveria ser possível abrir um “túnel quântico” estável entre os mundos — um portal de acesso ar-

tificial, ou portal de mundo. (A ciência do Reich-5 desenvolveu tal coisa! Veja a pág. 66.) A parte desagradável da matemática indica que, ao contrário de um verdadeiro projetor, qualquer cronologia com tecnologia paracrônica suficientemente avançada (NT9⁺) seria teoricamente capaz de construir tal portal.

TRANSPORTADORES

Gerador de Campo Paracrônico

O gerador de um transportador pode ter alcance *subquântico*, *quântico*, ou de *dois quanta*. Ninguém ainda desenvolveu um transportador com maior alcance.

O gerador também tem uma *capacidade de massa*: a quantidade máxima de massa que é possível transportar. A massa do transportador (incluindo o gerador) e sua carga útil não podem exceder esse limite de forma segura.

As capacidades do gerador determinam em grande parte o custo do transportador, que geralmente é muito alto. E não é tudo pelos circuitos — grande parte dos custos são de taxas de licenciamento!

Transportadores Subquânticos: Eles podem saltar entre destinos no mesmo nível quântico. O custo básico é de \$10 milhões. Cada tonelada de capacidade acrescenta \$10 milhões e 5 kg. CL2.

Transportadores Quânticos: Eles podem saltar entre destinos no mesmo nível quântico. Com a ajuda de um projetor, eles também podem saltar de ou para níveis quânticos adjacentes. O custo básico é de \$20 milhões. Cada tonelada de capacidade adiciona \$150 milhões e 5 kg. CL1.

Transportadores Dois Quanta: Eles funcionam como transportadores quânticos, mas podem saltar até dois níveis quânticos com o auxílio de um projetor. Os saltos de dois quanta são sempre complicados! O custo básico é de \$30 milhões. Cada tonelada de capacidade acrescenta \$300 milhões e 15 kg. CL0.

Sistema de Potência

Um salto requer 200 kJ de energia por tonelada de capacidade — entregues em um único pulso. Um sistema de potência pulsado típico para o gerador de campo custa \$50 e pesa 2,5 kg por kJ.

Sistema de Controle

Um transportador pode ter um dos dois tipos de sistema de controle:

Fixo: O transportador só pode saltar entre duas realidades específicas, cujas coordenadas estão conectadas. O operador não pode alterar essas configurações. Este tipo de transportador é típico daqueles disponíveis para a maioria das empresas, usuários privados, etc. que possuem as licenças apropriadas. CL2.

Programável: O transportador pode saltar para qualquer realidade dentro de seu alcance. Para fazer isso, o operador deve inserir as coordenadas em seu sistema de orientação manualmente. Essas unidades são controladas de maneira muito mais rígida. CL0.

Recarga Caseira

Normalmente, uma célula de combustível carrega o sistema de potência pulsada no transportador. Essa célula de combustível reabastece as baterias que estocam energia para o sistema em cerca de 30 minutos — a menos que algo dê errado. Sem uma célula de combustível funcional, um viajante deve obter energia de fontes de energia locais. Os contatos no sistema de potência são notavelmente robustos e todos os transportadores da Patrulha carregam um motor elétrico de reserva que pode (com teste em Eletricista no mínimo NT8 ou o NT da fonte de alimentação) ser conectado a quase qualquer fonte de energia mecânica. Um teste de Engenharia no NT adequado (e com a especialização adequada) pode ser necessário para projetar e construir o maquinário e o sistema de transmissão de força (polias, turbinas, pistões, etc.) para conectá-lo ao motor elétrico. Em NT6 ou superior, é claro, usinas elétricas já existem — plugar o motor se torna um simples teste de Eletricista em qualquer NT.

Para cada tonelada de massa do transportador, a bateria precisa estocar em torno de 200 kW de energia. O motor (um modelo NT8) opera com 90% de eficiência na maioria das circunstâncias, mas o sistema de transmissão de energia varia muito. Como regra geral, assuma uma eficiência igual a NT×5%: um sistema de polia de cabo NT1 teria 5%, um parafuso NT2 teria 10% e assim por diante. Entre o motor e a transmissão, então, para cada 100 kW gerado por um moinho de água NT2, 9 kW (10% de 90% de 100 kW) contribui para a carga, sendo o restante desperdiçado em forma de calor ou atrito. (A critério do MJ, um sucesso decisivo no teste de Engenharia pode aumentar a eficiência para NT×10%.)

A potência de saída para várias fontes de energia pré-elétrica (incluindo algumas atípicas) são as seguintes, junto com o tempo necessário para recarregar as baterias de um transportador de 5 toneladas (1.000 kW, ou 0,28 kWh):

Esteira (NT1): ST do Tracionador x20 W; um tracionador com ST 10 levará 61,7 horas. Um boi com ST 27 leva 10,2 horas. Os cavalos podem tornar as esteiras eficientes em NT3 com a invenção do colar de cavalo;

com a eficiência do NT3, uma esteira tracionada por um cavalo com ST 25 leva 4,1 horas. Os 50 remadores de um penteconter de NT2 (pág. MB464) produzem 6.000 W em um sprint; um viajante com a sorte de ter 50 remado-

res treinados (e uma máquina Rube Goldberg capaz de traduzir o momento angular do remo em torque para o motor) poderia recarregar sua bateria com energia suficiente em pouco menos de uma hora!

Dentro do Cubo

Este cenário de campanha é o supramundo de um jogo “perdido no infinito”. Os PdJs são os infelizes assistentes de laboratório (“os Vagamundos”) lançados aqui e ali pelos mundos pelo Projeto Hipercubo (pág. 28). A Equipe-Base da Infinity pode ver os Vagamundos e seus arredores imediatos, e se comunicar com eles (os jogadores podem até ter PdJs de “backup” nessa equipe), dando conselhos, informações de pesquisa e até itens úteis. Mas a equipe só pode mudar os Vagamundos aleatoriamente, na esperança de trazê-los todos vivos para casa.

Todas essas funções exigem um “marco” sobre os Vagamundos. Cada vez que ocorre uma transferência, o marco é perdido e deve ser restabelecido. Isso exige que a Equipe-Base faça um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica)/NT9⁺. Se o teste for bem-sucedido, subtraia a margem de sucesso de 12; o resultado é o número de horas necessárias para fazer o contato (mínimo uma hora). Se o teste falhar, outro pode ser feito em 12 horas. Uma falha crítica exige um teste imediato de Conserto de Equipamento Eletrônico (Paracrônica)/NT9⁺ para evitar uma sobrecarga (veja abaixo).

Uma vez que o marco seja estabelecido, a Equipe-Base pode ver os Vagamundos através de uma janela. Eles podem mudar o ângulo de visão, mas não podem se afastar dos personagens; essencialmente, eles não podem ver nada que os Vagamundos não possam ver. Eles também têm comunicações de voz bidirecionais e podem ouvir qualquer coisa que os Vagamundos possam ouvir. Devido a uma peculiaridade do fluxo quântico, as mensagens da Equipe-Base chegam com um volume bem ameno: em circunstâncias normais, apenas os Vagamundos podem ouvi-las. É claro que isso exige que os Vagamundos falem sozinhos quando precisam de informações, o que pode ser embaraçoso se alguém estiver vendo; eles também podem escrever bilhetes, que a Equipe-Base pode ler.

Se os Vagamundos se separarem, a visualização do portal segue qualquer um deles que a Equipe desejar; mudar de um subgrupo para outro requer outro teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos. Uma falha requer 1d×10 minutos antes de outra tentativa; uma falha crítica requer um teste de Conserto de Equipamento Eletrônico para evitar uma sobrecarga. O Hipercubo tem três níveis de potência, definidos pela Equipe-Base:

Nível I: Correção e comunicação. Configuração normal, pode ser mantida indefinidamente.

Nível II: Preparação para transferência. São necessárias seis horas para passar do Nível I ao II; o Nível II pode ser mantido apenas por 2d×5 minutos antes de voltar ao Nível I. Acumular energia mais rapidamente, ou estender o tempo de manutenção no Nível II, exige um teste de Engenharia (Paracrônica)/NT9⁺.

Nível III: Transferência. Ir do Nível II para o III, transferindo os Vagamundos para outra cronologia, leva

apenas 1d minutos (o que pode ser muito tempo no meio de uma batalha) e um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos bem-sucedido. É necessário um sucesso decisivo, ou um MJ gentil, para trazer os Vagamundos de volta para casa. No Nível III, a equipe pode enviar até 100 kg de matéria para os Vagamundos (empurrando-a através do cubo com uma vara longa) em vez de transferi-los, com um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos bem-sucedido. Uma falha significa que a remessa foi perdida; uma falha crítica causa uma sobrecarga e possivelmente arrasta mais pessoas para o passado (embora pelo menos a remessa vá também).

Após cada transferência bem-sucedida, o contato é perdido por 1d+1 hora.

O sistema de potência não é estável. Falhas críticas podem causar uma sobrecarga, reduzindo a potência a zero. Isso interrompe a comunicação e perde o marco temporal. Há também uma chance, conhecida apenas pelo MJ, de que uma sobrecarga duplique o acidente original, puxando mais membros da Equipe-Base para se juntar aos Vagamundos nos quantas!

Restaurar a energia para o Nível I após um esgotamento leva 12 horas, mais ou menos o resultado de um teste de Conserto de Equipamento Eletrônico. Em seguida, a equipe deve restabelecer um marco da maneira usual.

A outra coisa que a Equipe-Base faz é procurar informações úteis para os Vagamundos, como em Controle da Missão (pág.210).

Parâmetros de Campanha

Escala: Por padrão, a “escala de sobrevivência” prosaica. As aventuras individuais podem ter qualquer risco.

Escopo: Varia por aventura ou campanha; um estilo *Salto Quântico* pode lidar com pequenos grupos, enquanto um *Túnel do Tempo* pode ter grandes crises se desenvolvendo em torno dos PdJs.

Limites: Em qualquer lugar e em qualquer tempo. Manter os limites amplos compensa o escopo estreito e a escala prosaica.

Parafísica: Mundos paralelos ou viagens no tempo sem paradoxos. Comunicação de voz bidirecional, comunicação visual unilateral; aplica-se o Princípio da Linearidade (pág. 156).

Personagens: Assistentes de laboratório de 100 pontos (ou menos), livres para interferir, mas viajando de forma incontrolável; nenhuma magia ou psiquismo; NT variável.

Gênero: Varia de acordo com a aventura ou campanha. Cinematográfico, história de Hollywood e investigativo (em um estilo *Salto Quântico*) provavelmente se encaixam melhor.

Consulte o Capítulo 7 para explicações sobre os parâmetros.

Roda d'água (NT2): Uma roda vertical romana simples produz 1.800 W; a recarga levaria 1,7 horas. O cascadeamento de 16 moinhos d'água romanos em Barbegal, na Gália, produzia 30 kW; a recarga levaria 6,2 minutos. O complexo de moinho d'água mais poderoso já construído, em Greenock, Escócia, em 1841 (NT5), produzia 1.500 kW; assumindo uma eficiência de 25% para turbinas NT5, ele poderia recarregar a bateria com energia em cerca de três segundos!

Moinho de Vento (NT3): Um pequeno moinho persa produz 30 W; poderia recarregar a bateria com energia suficiente em 68,6 horas. Um moinho de vento Alemão NT4 produz 6.500 W e recarrega a bateria em 14,2 minutos; um grande moinho de vento holandês NT5 produz 12 kW, o que recarregaria a bateria em 6,2 minutos.

Motores a Vapor (NT5): Os primeiros motores a vapor, na década de 1690, produziam 750 W com menos de 1% de eficiência. O motor de Newcomen em 1712 produzia 3,75 kW, mas ainda desperdiçava 99,3% dessa energia. As melhorias de Watt começando na década de 1760 atingiram uma média de 20 kW com 4% de eficiência; tal máquina a vapor recarregaria a bateria em cerca de 23 minutos. (O maior motor a vapor de Watt, em 1800, produzia 100 kW!) Depois que Corliss inventou a válvula reguladora em 1849, a eficiência do vapor poderia aumentar para 25% na nossa fórmula; um motor de locomotiva no final do NT5 em plena explosão produz 850 kW, o que recarregaria a bateria com energia suficiente em 5,2 segundos!

E, é claro, em caso de emergência, sempre há a possibilidade de estender uma antena coletora, amarrá-la a um para-raios e esperar por uma tempestade conveniente...

Transportadores Alternativos

Drones: Embora os saltos unilaterais de drones a partir da Linha-Base para o campo de operação sejam relativamente fáceis, recuperar o drone é outra questão. A IA necessária para ajustar as configurações quânticas é meticulosa e até mesmo para um drone de 50 kg, o gerador paracrônico será de 5–15 kg e o sistema de potência ocupa outros 25 kg, deixando apenas 10–20 kg para o drone, seu motor (se houver) e seus sensores. Embora os drones sejam ferramentas de reconhecimento padrão de “primeira análise” (pág. 16) onde possível, um

em cada seis drones não retorna e é forçado a se autodestruir para evitar expor O Segredo. A \$400.000 ou mais por drone (\$1,2 milhões para um saltador de dois quanta), mesmo a Infinity não quer usar muitos deles!

Furtividade Quantum: Essa tecnologia tem o objetivo de mascarar uma assinatura paracrônica, permitindo que inserções secretas evitem os detectores assustadoramente eficientes do Centrum. Até agora, os sistemas experimentais disponíveis penalizam testes de habilidade para detectar o transportador em -2, custam \$500.000 e pesam 50 kg. Eles também penalizam a habilidade do operador do transportador em -2, uma vez que o “hash quântico” que eles aplicam distorce o caminho do transportador também!

Paratransportador: Este experimento não existe. Se você tiver uma permissão alta o suficiente no CINU ou na Infinity para saber que ele existe,

Carregamento do Transportador

Embora cada missão seja diferente e os transportadores tenham diferentes capacidades de carga, você pode contar em encontrar o seguinte equipamento na parte traseira de qualquer transportador da Patrulha:

- Um rifle M-23 ou eletrolaser para cada Patrulheiro
- Um facão, espada larga ou machado para cada Patrulheiro
- Espingarda
- Um escudo antipsiquismo para cada Patrulheiro
- Equipamentos de camping e escalada, incluindo ganchos
- 1.000 metros de corda
- Binóculos com aprimoramento da visão noturna
- Filmadora digital
- Algemas
- Kit de disfarce
- Computador portátil
- Cronólogo sideral
- Mapas
- Moedas de ouro e prata misturadas de muitas épocas espalhadas pelo chão
- Ferraduras
- Kit fermento
- Holofote pequeno
- Granadas (2–4 de atordoamento ou gás lacrimogêneo por Patrulheiro)
- Tenda ou tendas (o suficiente para a tripulação)
- Kit de ferramentas básico, incluindo alicate de corte e marreta
- Rações extras e pacotes de refeição
- Galões grandes de água
- Garrafa de bourbon ou conhaque
- Sinalizadores, termite e outros dispositivos de “calor repentino”, incluindo dispositivos sobressalentes de autodestruição
- Extintor de incêndio

A critério do MJ, um teste de Captação pode revelar itens pequenos ou facilmente ignorados que sobraram de missões ou equipes anteriores.

poderá ler os registros detalhados de sua falha completa. Se você for o CEO da Infinity ou um dos sete cientistas dos Paralabs que construíram o *Alea*, você espera que esses registros falsos se sustentem. O *Alea* é um transportador que pode fazer saltos quânticos simples sem um projetor. Ele pode ir da Linha-Base para uma paralela em Quantum 4 e daí para uma cronologia em Quantum 3. Ao chegar a um mundo, ele deve permanecer em repouso por 1d dias para se recalibrar a partir dos campos quânticos locais. Em teoria, ele poderia cruzar a “barreira quântica” em Q0, mas ninguém quer arriscar o protótipo em tal jornada. Com base na tecnologia “emprestada” de várias outras cronologias, com sistemas de detecção de IA e paracrônicos de última geração, seu design é totalmente revolucionário. Esperançosamente, ninguém mais está nem perto de conseguir o mesmo.

O CONSELHO INTERMUNDOS DAS NAÇÕES UNIDAS

Se você perguntar à Infinity, ela é uma empresa privada licenciada pelo Conselho de Segurança da ONU, com níveis “compreensíveis e bem-vindos, de supervisão governamental internacional”. Se você perguntar ao Secretariado da ONU, a Infinity Ilimitada é “um escritório valioso da ONU no importante trabalho de paz e desenvolvimento”. Onde essas duas visões de mundo se encontram é o Conselho Intermundos das Nações Unidas, um órgão especial formado por cinco Representantes Especiais dos cinco membros permanentes do Conselho de Segurança da ONU: China, Estados Unidos, França, Grã-Bretanha e Rússia. A presidência do Conselho é rotativa entre os cinco Conselheiros, mas o verdadeiro poder recai sobre os dois Ministros Permanentes do CINU: o Ministro do Comércio e o Ministro da Crise. Cada um é eleito pelos Conselheiros para um mandato escalonado de sete anos. Normalmente, os Estados Unidos e o Reino Unido votam juntos, assim como a China e a França, com a Rússia como voto decisivo. Na maioria das vezes, isso resulta em um Ministro do Comércio de um país de língua Inglesa ou forte aliado dos EUA, e um Ministro da Crise de um país asiático ou africano desconfiado dos Estados Unidos.

DESENVOLVIMENTOS INFINITY

O Ministro do Comércio supervisiona o Desenvolvidos Infinity (DI), que estabelece diretrizes econômicas e comerciais para o comércio, mineração, colonização ou outras atividades da linha de base em outras terras. Quando a Patrulha abre uma nova cronologia para exploração comercial, as partes interessadas devem apresentar propostas de territórios (ou do mundo inteiro) ao DI. O financeiro é apenas um dos fatores; os licitantes também devem mostrar como protegerão o meio ambiente e a população local, manterão a segurança e assim por diante. As instalações extratemporais estão sempre sujeitas a inspeção por burocratas do DI, PIs ou ambos. Oficialmente sob a direção do CINU, o Desenvolvidos Infinity é quase inteiramente composta pela Infinity;

para começar, eles têm quase todo o pessoal qualificado ou experiente para o trabalho. A Infinity Ilimitada também tem representação formal nos quadros da DI. Na verdade, isso dá ao Ministro do Comércio argumentos de negação plausíveis quando o DI rejeita um plano particularmente grandioso (ou esquema de pilhagem óbvio) proposto por um país membro da ONU ou outro grupo. Isso significa mais trabalho para as Relações Públicas da Infinity, mas é por isso que eles ganham o grande bônus.

Para que o Desenvolvidos Infinity aprove um plano, o candidato precisa enviar declarações de impacto ambiental, cultural e populacional, isenções e regulamentações de segurança, avaliações de ameaças e planos de negócios. Enviar um pacote de plano completo com todo o material jurídico necessário, perfis e modelos computacionais e projeções pode custar milhões de dólares. Visto que subornar a estrutura do Ministério do Comércio também custa milhões de dólares, a maioria dos candidatos segue o caminho legal.

DESFECHOS ALTERNATIVOS, INC.

Para aquelas ocasiões especiais em que mundos inteiros precisam ser mudados para se adequar aos planos do CINU, o Conselho mantém suas opções em aberto na negação duplo-cega mais nebulosa possível. A Desfechos Alternativos, Incorporada é uma empresa mercenária com sede em Massawa, Eritreia, com escritórios em Nova York, Budapeste, Cingapura e Cidade do Panamá. Embora assuma alguns dos trabalhos cada vez mais escassos na Linha-Base — segurança eleitoral no Zimbábue, erradicação do Khmer Vermelho da fronteira com o Camboja — ela mantém seu nicho de mercado por ser a única empresa mercenária licenciada pela Infinity para operações extratemporais. Na realidade, a Desfechos Alternativos é uma unidade secreta que responde apenas ao Ministro da Crise do CINU, com a tarefa de interferir secretamente — ou, às vezes, abertamente — em guerras em outros mundos.



Colônias Transtemporais

Na teoria jurídica, a Infinity Ilimitada mantém todos os mundos paralelos “sob fíducia para a raça humana”. Essa linguagem nobre significa que, quando o Desenvolvimento Infinity declara um mundo aberto para assentamento da Linha-Base, o CINU determina quem se instala lá e sob que licença. As principais colônias transdimensionais (todas em Quantum 5 Terras) incluem:

Communité: Esta colônia experimental, patrocinada pelo governo Francês, proclama-se uma sociedade verdadeiramente comunista e tem se dedicado a usar o máximo do progresso técnico para criar uma utopia sem classes. Seus 40.000 habitantes estão atualmente divididos em dois campos mutuamente hostis em cada margem do rio Loire.

Bhuvarkok: Ocupando o terço sudeste do continente asiático, Bhuvarkok é oficialmente uma província territorial da República da Índia na Linha-Base. O governo indiano incentiva a emigração para Bhuvarkok com bônus em dinheiro; sua população está na casa das centenas de milhares e está crescendo rapidamente.

Lysander: Uma utopia libertária patrocinada por alguns bilionários excêntricos Americanos e Britânicos e alugada pelos dois governos em conjunto, sua população é de cerca de 45.000 (embora se recuse a conduzir um censo) espalhados ao longo da costa da Califórnia. Um lento fluxo de escritores, artistas e designers muda-se para lá todos os anos por causa das vantagens fiscais, corroendo gradualmente a pureza ideológica de Lysander.

Novo Colorado: Esta Terra inteira está aberta ao assentamento de cidadãos Americanos. É teoricamente administrado a partir da capital territorial em Denver, mas seus 150.000 residentes (que podem votar nas eleições de seu estado natal por meio do voto ausente) geralmente ignoram o governo local ou se mudam para mais longe. O Novo Colorado é a Terra mais completamente explorada pelas empresas de mineração, e muitos de seus assentamentos têm uma sensação de próspera cidade do Velho Oeste.

Santuário: O Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados administra esta Terra, usando-a para

abrigar populações de refugiados intratáveis indesejadas ou incapazes de retornar para suas terras natais. Estabelecido como uma medida paliativa em 1999, sua população cresceu para mais de quatro milhões nos últimos 30 anos. Rumores de corrupção, maus-tratos e miséria sem sentido às vezes chegam à Linha-Base, mas ninguém parece interessado o suficiente para intervir.

Tebuguo: O que o Santuário realiza por negligência, esse paralelo realiza por política. A China fretou duas Terras inteiras para “populações excedentes”. Um deles, Dai Zhongguo, é uma colônia próspera com uma população de pouco mais de dois milhões. Tebuguo, no entanto, é um exílio paralelo, para o qual o governo Chinês está transferindo à força toda a sua população Tibetana, bem como vários dissidentes e outras minorias. Embora o governo Chinês restrinja todo o acesso a Tebuguo, correm rumores de que ofereceu a outras ditaduras “direitos de despejo” para suas próprias minorias problemáticas.

Tecumseh: Localizada na mesma Terra que Bhuvarkok, Tecumseh é patrocinada pelo Escritório de Assuntos Indígenas dos Estados Unidos e ocupa o continente Norte-Americano naquele mundo. Apenas os cidadãos Americanos e Canadenses de comprovada descendência de índios Americanos podem viajar para Tecumseh, mas podem fazê-lo de forma absolutamente gratuita. Até agora, apenas alguns milhares de pessoas se estabeleceram lá permanentemente, embora o turismo na “Grande Reserva” seja bastante popular.

Uhuru: Estabelecido como uma colônia Nacionalista Negra por radicais Afro-Americanos, e inicialmente patrocinado pelo governo dos Estados Unidos, Uhuru permite que qualquer pessoa de ascendência “negra”, que possa pagar a viagem de transporte, se fixe lá. Uhuru tem dois centros populacionais principais, 25.000 em Gana e 90.000 ao longo da costa norte do Golfo do México. O Conselho de Chefes de Uhuru declarou a colônia independente dos Estados Unidos em uma votação em 2016; O Congresso ratificou a decisão e renunciou ao patrocínio formal Americano à cronologia. Uhuru é um estado membro da ONU e o único totalmente baseado em uma Terra alternativa.

O Batalhão

Seus soldados nunca se referem a si próprios como “Desfechos Alternativos” — isso é conversa de marketing para civis. Eles são “o Batalhão”, nenhum outro identificador é necessário. O coronel Singh comanda 479 homens e mulheres (de acordo com o organograma), organizados em nove companhias regulares, cada uma liderada por um capitão. Sob cada capitão estão quatro pelotões, cada um liderado por um sargento-chefe. (Não há tenentes no Batalhão, o que a maioria dos alistados concorda que é a melhor coisa sobre a unidade.) Dois esquadrões formam cada pelotão. Um esquadrão nominalmente tem seis homens — quatro soldados rasos, um

cabo e um sargento. Isso é flexível; alguns esquadrões, pelo menos temporariamente, têm até nove homens, ou apenas quatro ou cinco. Geralmente, cada esquadrão tem um especialista agregado, como um franco-atirador, um engenheiro ou especialista em armas pesadas ou um batedor. Muitos soldados são habitantes da Linha-Base NT8, mas um número surpreendente é recrutado em campos de batalha nas Terras alternativas, com habilidades que variam de arremesso de machado de Cro-Magnon a paraquedismo orbital. Apenas o coronel Singh, e provavelmente o tenente-coronel Stafford, seu oficial executivo, sabem quantos possuem talentos mágicos ou psíquicos, bem como suas habilidades marciais mais óbvias.

Missões e Regras de Engajamento

As missões podem variar de um único esquadrão a todo o Batalhão, despachado em um dos transportadores da Desfechos Alternativos. (Por meio de arranjos no CINU, essas viagens nunca aparecem nos relatórios de uso do transportador para a Infinity.) Os transportadores são totalmente modulares e podem ser inseridos em qualquer número de “skins” desde uma cabana de palha a um avião de carga C-135, dependendo dos requisitos da missão. No entanto, a unidade raramente tem algo na forma de cobertura aérea ou suporte terrestre, a menos que eles próprios os roubem no destino — o risco de um

transportador explodir do céu ou rasgado por uma mina terrestre é muito grande.

O Coronel seleciona as equipes. Algumas missões são mais difíceis do que outras, é claro, e as tropas verdes recebem atribuições fáceis — ou supervisão cuidadosa — até que o Coronel tenha confiança nelas. Alguns soldados mantêm lealdade, ou pelo menos um sentimento de afeição, por sua antiga nação ou unidade. Qualquer soldado vestindo a farda pode recusar uma missão com a qual ele não se sinta confortável. O Coronel raramente ordena que um soldado vá contra um paralelo de sua nação original, pelo menos dentro de um século de seu próprio tempo. Normalmente, quando isso acontece, é uma missão relativamente não violenta, como um roubo ou fuga da prisão.

As instruções são tão completas quanto o Coronel é capaz de torná-las — o CINU garante que ele tenha acesso à inteligência militar regular das cronologias da Patrulha e quaisquer outros visitantes recentes. Claro, a névoa da guerra é ainda mais nebulosa em Terras paralelas. As instruções iniciais também fornecem as regras de engajamento para uma operação, que variam amplamente, dependendo das necessidades concorrentes do CINU por certeza, velocidade, sutileza ou poder. Alguns exemplos de conjuntos típicos de regras podem ser:

(a) Usar uniformes adequados à cronologia; usar armas da cronologia; não faça nada para se revelar como intruso e remova qualquer um que testemunhar um ato anacrônico. (Usar táticas anacrônicas é uma área cinzenta em tais casos, mas o Coronel geralmente não impõe idiotices historicamente precisas em soldados que se passam por, digamos, cavaleiros Franceses em Agincourt.)

(b) Use o que quiser, carregue qualquer arma ou outro dispositivo até a tecnologia negra NT9 e não se preocupe com as testemunhas. Isso sempre deixa os veteranos nervosos, porque significa que o trabalho é tão urgente e perigoso que tudo tem que ser sacrificado para o sucesso esmagador.

(c) Use equipamento do período, além de atordoadores sônicos disfarçados como armas normais do período, e não mate ninguém — mas atordoe qualquer um que testemunhar sua chegada ou de outra forma detectar um anacronismo e injete neles um sedativo de 24 horas e uma Apagadora (pág. 25).

Não há tenentes no Batalhão, o que a maioria dos alistados concorda que é a melhor coisa sobre a unidade.

Nenhum Homem Será Deixado Para Trás

Quando a missão termina, ainda não acabou. A unidade se reúne em seu transportador escondido — ênfase em “a unidade”. Nenhum sobrevivente é deixado para trás em um mundo alternativo, a menos que uma necessidade militar urgente assim o exija. Isso pode significar resgates de prisioneiros, buscas no campo de batalha e longas viagens de maca. (Também pode significar decisões éticas sobre atirar em camaradas gravemente feridos, mas isso é uma questão para o MJ e os jogadores decidirem entre si.) Se as tropas estão verdadeiramente DEA (desaparecido em ação), cabe ao oficial com a maior patente decidir quando desistir e chamar a retirada. Deixar o DEA para trás não é bom para suas chances de promoção ou para sua reputação entre seus companheiros de tropa. A missão seguinte do Coronel será sempre “Volte lá e pegue nossos rapazes”, e é melhor o infeliz oficial voltar com eles ou morrer tentando.

Como regra geral, o Batalhão não faz prisioneiros, a menos que seja um objetivo específico da missão. Quando se disfarçam como tropas locais, é claro, eles seguem as políticas locais. Isso pode ser muito brutal se eles estão personificando os Comanches, mas em seu próprio território. Também se espera que as tropas não sejam feitas prisioneiras, porque isso significa que elas perderão a retirada. Espera-se que um soldado capturado pelo inimigo escape por todos os meios possíveis — incluindo dando palavra e quebrando-a — a fim de chegar à retirada. Os planos de missão sempre incluem pontos de encontro de emergência.

Objetivos

As instruções iniciais da missão enfatizam objetivos específicos. Às vezes, são muito específicas: “Sequestrar Nobunaga e trazê-lo de volta para a retirada aqui às 8h, horário local” ou “Entre na sede da Wehrmacht entre 19h e 23h na quarta-feira, recupere todo o conteúdo do cofre e chegue à retirada o mais rápido possível”. ou ainda “Proceder imediatamente à coordenada Theta e juntar-se às tropas Brasileiras que ali se encontram; quando vir dois sinalizadores verdes, use suas armas laser para matar todos que não são do Batalhão e dê o fora quando terminar.” Este último trabalho não é uma aventura especialmente desafiadora, mas existem missões como essa. Há muito mais coisas que parecem chutar cachorro morto até que algo dê errado, o que sempre acontece.

Muitas vezes, o objetivo é simplesmente “garantir que o lado X ganhe essa batalha”, com a equipe recebendo considerável liberdade de ação para que isso aconteça. A melhor maneira de fazer pender a balança pode ser um conflito rápido em um ponto-chave, ou o assassinato de um comandante (ou um mensageiro), ou um ataque precisamente cronometrado em um ponto forte. Observe que os jogadores não precisam ser gênios militares para aproveitar isso. O MJ deve exigir que eles façam o melhor plano possível, completo com mapas e planos de contingência. Mas o teste de Estratégia ou Tática do líder, feito pelo MJ, determina o quão bom é esse plano. O MJ então ajusta o teste em algo entre -3 até +3 baseado em quão bom foi o plano dos jogadores.

Limitações

O Batalhão frequentemente usa equipamento avançado — muito mais avançado do que o de seus inimigos — e eles geralmente sabem exatamente quem e o que estão enfrentando. Isso não significa que suas aventuras serão como chutar cachorro morto, onde os PdJs com armas automáticas matam legionários romanos apenas por diversão. Existem vários outros pontos para manter o time pensando em campo:



Números: Não importa quantos tiros você possa disparar em comparação com seu inimigo, ele ainda só precisa acertar uma vez para derrubá-lo. Mesmo em uma batalha “pequena”, as forças locais superam em muito as tropas. Embora uma rajada de uma M-60 realmente assustasse as tropas do Renascimento, e talvez até colocasse o medo da magia nelas, uma investida determinada ou em pânico ainda poderia derrubar o atirador. Um simples congestionamento da arma, ou uma ação desastrosa ao trocar os pentes, pode ser fatal. Se um PdJ esquecer que os “primitivos” locais o superam em potencialmente milhões para um, o MJ deve entregar um lembrete doloroso.

Aliados: Às vezes, é possível obter assistência efetiva do exército que o Batalhão está supostamente ajudando. Às vezes, as regras de engajamento tornam isso impossível. Mas mesmo nas melhores condições, lidar com aliados locais requer um pouco de sutileza. Homens no meio de uma batalha tendem a não se interessar por ideias malucas, a menos que estejam desesperados, e às vezes nem mesmo assim. Pode ser necessário que os soldados ocultem suas armas, seu conhecimento da batalha e até mesmo seu objetivo, até o último momento. Se

“Soldados da Eternidade”

Desfechos Alternativos pode servir de base para um cenário de campanha independente. Em vez do CINU e da Linha-Base, misteriosos Recrutadores (Alienígenas? Homens do futuro? Transhumanos?) Empregam o Batalhão para seus próprios objetivos indescritíveis. O Batalhão, “Soldados da Eternidade”, está estacionado em “Porto Shangai”, um trecho arborizado do que pode ser a Sicília no que pode ser o ano 3800 EC, se o céu noturno for alguma indicação confiável.

Porto Shangai pode regenerar membros e órgãos dos Soldados (“se você está respirando chegou à retirada, não estará de atestado amanhã”), fornecer treinamento de idioma instantâneo (embora os recrutadores sejam mesquinhos com isso por alguma razão), e enviar os Soldados para outro local para lutar. Os Soldados entram em um grande hangar vazio, um brilho dourado preenche a sala e eles chegam na zona de desembarque. Quando o Soldado sobrevivente de mais alta patente (mas apenas ele) morde seu implante de mandíbula, o brilho dourado volta e traz todos os Soldados (e quaisquer prisioneiros em contato físico) de volta a Porto Shangai. Às vezes, os Soldados tem uma Folga — o que geralmente é um mal negócio para os locais escolhidos, já que as regras de combate são as mesmas de qualquer outra missão: “chegue ao local da retirada”. Port Royal em 1690 é popular, assim como a Roma do século IV, Las Vegas dos anos 1950 e a Itália renascentista.

Para um soldado profissional, os Soldados da Eternidade são uma unidade dos sonhos. Disciplina e honras militares; ordens claras e simples; missões difíceis, mas não impossíveis; boas tropas e bons oficiais. Viajar para lugares estranhos, encontrar pessoas interessantes e matá-las. Se você chegar ao local da retirada, você será curado para lutar outro dia. É a Valhalla com armas automáticas.

Como resultado, os Soldados têm moral elevado e não se preocupam muito com seus misteriosos empregadores. Eles realmente não lutam pelos Recrutadores; eles lutam por seu regimento.

Este é um cenário para aqueles que desejam realizar aventuras de comandos com pano de fundo histórico (ou para-histórico), mas que não se preocupam com a precisão. Os Soldados podem receber qualquer equipamento que o MJ desejar, sem medo de perturbar o equilíbrio do passado — esse equilíbrio não existe. Ou talvez exista — tudo o que os Soldados fazem para mudar a história é desfeito por outros viajantes do tempo ou pelas “forças cegas da história”. A questão é não se preocupar com isso; pelo menos não os Soldados.

Parâmetros de Campanha

Escala: Nível geralmente prosaico de “trincheira”; não saber o que realmente está em jogo aumenta o frisson e a pretensa sensação de “soldado cansado do mundo”.

Alcance: Batalhas e missões individuais.

Limites: Em qualquer lugar e em qualquer tempo. Manter os limites amplos compensa o escopo estreito e a escala prosaica.

Parafísica: Mundos paralelos ou viagens no tempo sem paradoxos. Aplicam-se a comunicação direta limitada (sinais para retorno) e o Princípio da Linearidade (pág. 156).

Personagens: Soldados de 200 a 250 pontos de qualquer época histórica ou Terra alternativa sob disciplina militar. Magia ou psiquismo são raros; o kit padrão é NT8+.

Gênero: Histórias de guerra Tecnothriller; outros modos podem variar, mas provavelmente centram-se em volta da ação corajosa.

Consulte o Capítulo 7 para obter explicações sobre os parâmetros.

as regras de engajamento especificam “não se revelem como estranhos”, eles têm que contar com a persuasão, a intimidação, o bom exemplo e uma ocasional auto fragilização discreta.

Retirada: E, novamente: a equipe não fez seu trabalho até chegar ao ponto de encontro para a retirada. Às vezes, esse é o maior desafio de todos.

ESTRUTURA CORPORATIVA

Nos 30 anos desde a revelação de Van Zandt, o escopo de seu trabalho aumentou a folha de pagamento da Infinity para centenas de milhares de funcionários, apesar de uma política firme de terceirizar tudo o que fosse possível. Este rápido crescimento até agora não confundiu muito o Organograma. Em muitos aspectos, exceto no tamanho, a Infinity se assemelha a uma multinacional do início do século 21; na verdade, sua estrutura corporativa parece mais transparente do que a de seus pares.

CEO e Conselho

Tadeshi Z. Carter é apenas o segundo CEO da Infinity, depois que Van Zandt se aposentou há uma década. Como a maioria dos executivos corporativos, ele responde perante o conselho de administração. Metade do conselho da Infinity é composto por representantes eleitos dos acionistas — principalmente executivos Americanos, europeus e Japoneses e advogados especializados em outros bancos e corporações — e a outra metade por indicados políticos escolhidos pelo CINU. Como os representantes dos acionistas, muitos desses

nomeados têm outros cargos (entre os representantes dos EUA no conselho estão dois senadores Americanos e o presidente da Universidade de Stanford) e deixam suas funções cotidianas no conselho para seus representantes e assistentes. O que isso significa, especificamente, é que a alta administração da Infinity é livre para realizar seu trabalho diário enquanto seus supervisores teóricos engordam seus currículos e suas carteiras, interferindo apenas quando uma emergência específica ou agenda política (ou seja, o enredo do MJ) exige isto.

Alto Escalão

Abaixo do CEO estão os outros executivos seniores, como o Diretor de Informações, o Diretor Financeiro e assim por diante. Em teoria, como o CEO, eles atuam de acordo com a conveniência do conselho; na realidade, geralmente são escolhidos pelo CEO de dentro da empresa ou das principais corporações mundo afora. Em algumas empresas, esses executivos seniores representam facções dentro da corporação que o CEO precisa apaziguar ou apoiar vi-

sivelmente por razões políticas internas. A cultura corporativa fortemente elitista, quase tribal, da Infinity tende a delatar as manobras políticas do alto escalão para fora, para seus supervisores teóricos no conselho e no CINU. Construtores de impérios partidários são raros — ou são enviados para construir impérios reais em um mundo paralelo para o benefício da empresa!

Abaixo da alta administração, as fileiras de vice-presidentes preenchem as primeiras posições nos departamentos “convencionais” da Infinity. Contabilidade, vendas e marketing, relações públicas, jurídico, pessoal e folha de pagamento, sistemas de informação e assim por diante, cada um tem seu próprio pequeno feudo nos 154 andares da Torre Infinity (a sede da Infinity ocupa o prédio mais alto de Chicago, embora não do mundo) ou nas várias “filiais corporativas” da Infinity em arranha-céus menores em Londres, Paris, Shangai e São Petersburgo. Essas filiais funcionam como seus equivalentes em grandes corporações em qualquer lugar, embora com um orçamento muito maior e pelo menos algumas tentativas de gestão de “melhores práticas”.

Fluxo de Caixa

A Infinity é proprietária, e tem o direito de fiscalizar, todo equipamento paracrônico. Quando outras pessoas constroem esses equipamentos, o fazem com permissão. Qualquer uso de projetores está sob supervisão direta da Infinity e requer altas taxas de licenciamento. A Infinity tem o poder de confiscar ou destruir qualquer transportador ou projetor não autorizado. Na prática, esse direito é limitado quando o dispositivo está nas mãos de grandes potências que operam na Linha-Base. No entanto, simplesmente licenciar equipamentos paracrônicos, serviços especializados de transporte e viagens, e cobrar por programas de salto (de \$500 para um salto pré-traçado de um Porto-I comercial zerado a \$20 milhões para um programa de partida completamente personalizado a partir de coordenadas especificadas) gera muitas receitas para a Infinity. Patentes e derivados da pesquisa dos Paralabs engordam ainda mais os resultados financeiros.

Segurança Corporativa

A única grande diferença entre a Infinity e uma megacorporação “normal” como a BP ou a Daewoo é o procedimento de triagem e teste de segurança muito mais rigoroso que os funcionários da Infinity são submetidos. A Infinity está dolorosamente ciente de que até mesmo uma fofoca de corredor no departamento de contabilidade pode revelar muitos segredos sobre (ou mesmo sabotar) operações extratemporais. Ninguém, muito menos o alto escalão da Infinity, acredita que a triagem afasta todos os fantasmas do governo (nem todos do nosso mundo!), espões corporativos, pretensos ladrões ou pedras no sapato. Mas o dano que esses infiltrados causam pode ser — *deve* ser — reduzido ao mínimo por qualquer meio necessário.

Campanhas baseadas em trabalhos de escritório centradas na Infinity Ilimitada podem perseguir esses espões através do labirinto de política corporativa e contabilidade fraudulenta — ou desafiar um grupo de personagens de jogadores com a falsificação da segurança da Infinity e “liberando” um transportador paracrônico (ou alguns bilhões de dólares) para seus próprios fins. O Departamento de Segurança Corporativa da Infinity dispõe de um quadro grande, mas extremamente eficiente, em qualquer cenário, mesmo que os protagonistas sejam os próprios investigadores da SegCorp. Sem dúvida, os PdJs da SegCorp são “rebeldes perigosos que simplesmente não seguem as regras”. O Departamento de Segurança Corporativa da Infinity não deve ser confundido com seus rivais, a Divisão de Segurança da Patrulha Infinity (pág. 13).

As fortunas que a Infinity faz com as tecnologias extratemporais fazem essas grandes somas parecerem pouco. Usinas de fusão de deutério, supercondutores de temperatura ambiente, dessalinização de água do mar com eficiência energética, grãos transgênicos à prova de pragas, curas para alguns tipos de câncer e muitos outros pequenos milagres tecnológicos oriundos de mundos paralelos de alta tecnologia são apenas alguns exemplos dos que mais faturam. Sempre que possível, a Infinity licencia legalmente a tecnologia extratemporal por meio de uma empresa fictícia. Se as condições extratemporais impedirem tais ações (se o licenciamento colocar em risco O Segredo, ou se a patente estiver em poder de um odioso governo totalitário), a Infinity rouba a tecnologia e faz sua engenharia reversa na Linha-Base. Em muitas nações, a Infinity é obrigada a pagar royalties ao “gêmeo” na Linha-Base do inventor (ou corporação) ou seus herdeiros. Um químico de alimentos de Trenton ficou surpreso ao descobrir que em Gallatin seu eu paralelo havia acidentalmente criado o lanche mais popular da história, mas ficou especialmente encantado quando o primeiro cheque de um milhão de dólares chegou. Decisões semelhantes se aplicam à arte, literatura e outros bens culturais importados de outros mundos e vendidos na Linha-Base pela Infinity ou seus licenciados. Por exemplo, a Infinity é estritamente proibida de simplesmente piratear o livro de Francis Ford Coppola, *O Império Contra-Ataca*, embora ainda não esteja disponível em DVD em nenhuma Terra. Ainda assim, é uma gota no oceano em comparação com as grandes somas que essas importações renderam para a Infinity.

Mas não para por aí. Por meio do CINU e do Desenvolvimento Infinity (pág. 31), a Infinity fica com uma parte de todos os recursos extraídos de Terras desabitadas e de baixa tecnologia. Oceanos de petróleo bruto bombeados de Texas paralelos, montanhas de cromo extraídas de Áfricas onde a humanidade nunca evoluiu, hectares de café colhido em Jamicas que nunca conheceram poluição do ar ou derramamento de pesticidas — mesmo dados os gargalos do transporte transdimensional, a enorme quantidade de coisas que uma empresa pode recolher até mesmo de uma Terra desabitada atinge facilmente os trilhões de dólares. Mundos infinitos significam riqueza infinita. Comércio, turismo e pesquisa acrescentam ainda mais mercados ao balanço, embora a Infinity possa se dar ao luxo de adotar uma linha severa nas interações da Linha-Base com sociedades paralelas acima do estágio de caçador-coletor.

Trevas Infinitas

Claro, nada diz que a Infinity tem que ser os mocinhos. Se o poder corrompe, e o poder absoluto corrompe mais ainda, o poder infinito gera corrupção infinita. Com todo esse dinheiro fluindo pelas contas em “paraísos *transfiscais*”, alguém ficará ganancioso — e começará a matar para encobrir seu segredo. Com o potencial de refazer a sociedade ao capricho de sociólogos de fora, imune a quaisquer efeitos negativos (mas empunhando uma tecnologia imparável), a Infinity pode criar tiranias desumanas acidentalmente — ou propositalmente. Em vez de expor e destruir suas próprias criações, eles podem varrer as vítimas para debaixo do tapete e deixá-las apodrecer na obscuridade. A simples negligência paternalista, mesmo por um “bom” Conselho Infinity, pode estimular ou criar miséria, fome e crueldade em escalas nunca vistas que rivalizam com a fome Irlandesa ou a supressão de Biafra apoiada pela ONU.

A Infinity pode ser uma força misteriosa em uma campanha convencional de mundo único, onde os PdJs nem sabem que uma viagem paracrônica é possível. Quem acaba com os esquemas dos heróis? Quem sequestra seus patronos ou rouba seus segredos? Quem fornece a seus inimigos armamento avançado? Como um vilão sombrio, a Infinity pode se esconder no fundo de uma campanha, avançando em sua própria agenda sem nenhuma preocupação com a justiça ou os defensores deste mundo.

A Infinity pode ser o inimigo, ou pelo menos o Outro Lado, em uma campanha multi-mundos usando um conjunto diferente de protagonistas. Um grupo de PdJ de “suagues” (pág. 71) lutando pela liberdade de todos os mundos para interagir em uma base de igualdade veria até mesmo uma “boa” Infinity como a mão burocrática da repressão legal. Reformular o Centrum como uma meritocracia altruísta e evangelizadora (como “Centrum Light” na pág. 56) pode apresentar até a Infinity padrão como os intrusos egoístas e paranóicos, e tal Centrum Light se oporia ainda mais severamente a uma corrupta ou incompetente “Infinity Sombria.” A Infinity poderia, da mesma forma, se intrometer nos assuntos de outra organização transtemporal digna.

Finalmente, é claro, a Infinity pode ser o vilão em uma campanha totalmente baseada na própria Infinity, com foco no enorme potencial de corrupção, exploração e capacidade de fazer o mal absoluto disponível para o alto escalão da Infinity. Os PdJs podem ser heróis idealistas, recrutados para a Patrulha para ajudar a mapear as cronologias ou matar Hitlers alternativos, que gradualmente descobrem a verdadeira natureza de seu empregador. Essa campanha de “salão de espelhos” combinaria as reviravoltas complicadas de uma história de espionagem clássica e as emoções investigativas de um thriller policial, na tela infinita da aventura transdimensional. Em meio ao conflito, os Patrulheiros desertam para outro lado, possivelmente igualmente perigoso? Eles se juntam a um movimento clandestino, trabalhando para subverter a Infinity e destruí-la? Ou eles sobem na hierarquia da Infinity, ajudando onde podem e eliminando os piores elementos quando eles não podem ser pegos, na esperança de restaurar o sonho das possibilidades infinitas que eles juraram proteger?

A enorme quantidade de coisas que uma empresa pode recolher até mesmo de uma Terra desabitada atinge facilmente os trilhões de dólares.

Nossos PARCEIROS CORPORATIVOS

Embora tecnicamente separada da Infinity Ilimitada, a maioria das grandes empresas que fazem negócios paracrônicos acabou tendo conselhos de administração sobrepostos, participações acionárias substanciais e amarras financeiras ainda mais obscuras vinculando-as a Van Zandt e sua organização. A Infinity acha difícil realmente abrir mão de qualquer coisa, e as corporações oficialmente independentes fornecem negação útil e recursos “extraoficiais”. No entanto, este controle à distância também permite que alguns dos “parceiros corporativos” da Infinity desenvolvam suas próprias agendas longe dos olhos curiosos da Patrulha.

GRUPO DE PESQUISA CLIDYNE

Esta seleta empresa, sediada em um elegante campus da Danish Modern em Orange County, Califórnia, começou como uma equipe interna de consultoria em história da Infinity. A equipe de historiadores, sociólogos e teóricos da comunicação desenvolveu estratégias de marketing para a Estrela Branca tendo em vista a “interferência mínima” em outras Terras. Gradualmente, o grupo trouxe memética de ponta, teorias populacionais e de jogos e macroeconomia em suas análises (junto com especialistas em todos esses campos). À medida que as viagens transtemporais se expandiam, outras empresas precisavam dos tipos de análise “cliodinâmica” (a palavra combina Clio, a musa Grega da história, com dinâmica, o estudo do movimento e da mudança) que apenas a equipe da Infinity poderia fornecer. A Infinity desmembrou o grupo em um negócio separado por motivos corporativos obscuros há algum tempo, mas Clidyne claramente considera a Infinity seu principal cliente. A Patrulha começou a desenvolver sua própria equipe interna de cliodinâmica, recrutando ex-especialistas em guerra psicológica e analistas de inteligência.

No mundo corporativo, os principais rivais da Clidyne são GeTS (*Geschichte-TechnikStiftung*), um consórcio Alemão de pesquisadores acadêmicos, e Tombak & Chang, uma empresa de marketing internacional com sede em Cingapura com uma forte presença transtemporal.

MINAS CONSOLIDADAS ILTDA.

Esta é a maior ou a pior ideia que a Infinity já teve. Os problemas constantes com a operação de minas nos vários paralelos são a segurança e o pessoal. Como você administra um campo de mineração NT8 no Transvaal do século IV AEC sem atrair atenção indevida? E como você ganha algum dinheiro com as minas, se você tem que pagar três tripulantes habitantes da Linha-Base NT8 com salários mais benefícios e horas extras, adicional de periculosidade, bônus extratemporal, e...? A robótica só pode resolver alguns problemas da folha de pagamento, e torna a segurança ainda pior.

A resposta veio por acaso: em 2019, uma equipe de Batedores explorando Rústico (pág. 134) via um portal de acesso, acabou envolvida em uma fuga da prisão de um campo de concentração Hessiano na África do Sul. Entre os fugitivos estava o Cecil Rhodes daquela cronologia, internado por atividade ilegal de mineração sob alegações Hessianas. Os Patrulheiros o trouxeram de volta com eles e, em vez de deixá-lo no Concílio, a Infinity ofereceu-lhe um emprego coordenando operações de mineração extratemporais. (Nenhum envolvido vai entrar em detalhes sobre de quem foi essa ideia; não é impossível que Rhodes a tenha criado e vendido a seus antigos captores durante seu interrogatório.) Rhodes trouxe sua experiência substancial em mineração de baixa tecnologia e conhecimento íntimo da África do Sul para ostentar; dentro de um ano, ele abriu nove minas em nove paralelos por menos de um por cento de seu custo nominal, e com uma perda de apenas 50% na produção pelos métodos de baixa tecnologia. Rhodes provou um estudo rápido, desenvolvendo rapidamente métodos secretos de integração de mineração de alta tecnologia em estruturas de baixa tecnologia, bem como equipes rotativas de capatazes e chefes competentes que poderiam entrar no alto veld com cinco toneladas de equipamento padrão e ter uma mina de platina em operação dentro de dois meses.

Rhodes também trouxe seu dom natural para a construção de impérios; A Minas Consolidadas Ilimitada logo se tornou uma importante divisão da Infinity, e Rhodes começou a fazer comen-

tários sobre se candidatar ao conselho corporativo da Infinity. Em pânico com a possível reação dos membros africanos da ONU, a Infinity ofereceu-lhe um grande generoso pacote de cisão, e a presidência de sua própria empresa. Rhodes aceitou com (talvez fingido) pesar, e a MCI se tornou uma empresa independente com um complicado sistema de participação nos lucros em vigor. (A Infinity tem opções exclusivas e direitos sobre as técnicas e consultoria de mineração e desenvolvimento da MCI também.) Somente nos últimos anos ocorreu ao alto escalão da Infinity que eles soltaram Cecil Rhodes em Áfricas infinitas com tecnologia paracrônica e sem supervisão rigorosa — e continuar pagando-o generosamente pelo privilégio.



TURISMO TEMPORAL LTDA.

A maior e mais prestigiada empresa de turismo transtemporal, a Turismo Temporal Ltda (TTL) é um grande negócio; Disney, Viacom e outros grandes conglomerados de entretenimento a procuram fusões a cada dois anos. A Turismo Temporal também opera bastidores prósperos em design de figurino e prospecto de locações (e filmagens sub-reptícias de segunda unidade) para estúdios de cinema, mundos mansões (pág. 85) compartilhados e de resorts, e docu-dramas coloridos e informativos (*Este é... 1492!*) para pessoas que não podem pelas viagens. Mas o ponto chave é a experiência turística. A Infinity, é claro, impõe uma série de restrições sobre a Turismo Temporal nos ecos, mas viagens para mundos alternativos são onde está o maior volume financeiro, de qualquer maneira. O passado, para melhor ou para pior, é um interesse especial; o mercado de Como as Coisas Deveriam Ter Acontecido é ilimitado.

Agendamento e Taxas

A Turismo Temporal não aceita reservas com muita antecedência e cobra preços de acordo com o mercado. Afinal, mesmo nos mundos infinitos, há tantas vezes que Lincoln fará o Discurso de Gettysburg, ou Bugsy Siegel se dedicará ao Flamingo, ou *Guerra nas Estrelas* vai estrear nos cinemas (estrelado por Dirk Benedict!). A Turismo Temporal não pode repetir eventos populares, afinal; eles precisam aumentar a demanda por viagens do Renascimento durante os 10 anos em que os Médicis governarão uma Florença paralela (e eles foram acusados de cometer esfaqueamentos estranhos para manter os Médicis no poder por tempo suficiente para vender todas as passagens). Sempre há mais clientes do que vagas disponíveis; A Infinity vê o comércio turístico como um mal necessário, e nem sempre é generosa com as permissões de viagem que concede à Turismo Temporal e às demais empresas de turismo. A Turismo Temporal tem uma “consultoria de lazer pessoal” para clientes muito ricos em busca de privacidade e história, e atende a quase todas as solicitações, quando possível — para o cliente certo.

Se o custo de um passeio é importante na campanha específica, o MJ é livre para defini-lo como quiser — mesmo um passeio curto tem um preço de quatro dígitos. Em uma campanha contínua, os PDJs provavelmente serão funcionários da Turismo Temporal, e não turistas. Em uma aventura de sessão única, eles podem ser turistas, mas a riqueza da Linha-Base realmente não importa em uma aventura dessas.

Regras e Regulamentos

Todos os clientes da Turismo Temporal assinam um termo de responsabilidade muito rígido antes da viagem. A TTL *não* garante trazê-los de volta, muito menos trazê-los de volta vivos, e *não* é responsável por sua saúde, sanidade ou diversão na viagem.

A Turismo Temporal também se reserva o direito de fazer absolutamente tudo o que for necessário para evitar a “contaminação cultural” (ou seja, revelar O Segredo) ou corrigir a contaminação uma vez que ela tenha ocorrido... até e incluindo abortar por completo a viagem.

Afora esses primeiros esclarecimentos, saiba que a Turismo Temporal trabalhará muito duro para garantir que a viagem corra bem. Clientes satisfeitos são a melhor propaganda; clientes insatisfeitos são publicidade ruim. Alguém que tem uma queixa séria geralmente pode ser subornado — geralmente por uma viagem extra-especial de duração estendida a uma das cronologias mais sibaríticas.

Johnson Intertemporal Incorporada

Maior concorrente da Turismo Temporal, a Johnson Intertemporal como mais uma organização turística. Seu fundador, Alex A. Johnson, logo percebeu que nunca poderia competir com a TTL no ramo de turismo e decidiu entrar no ramo de *resorts* em vez disso. Um de seus exploradores de turismo encontrou uma cronologia propensa em Roma-2, ainda alegremente decadente e claramente “Romana”, mas com melhor comida e menos resina no vinho. Johnson levantou capital de risco, comprou ouro em uma desaceleração do mercado e mudou-se para Roma-2 com uma “licença comercial” extremamente mal formulada da Infinity. Quando a Patrulha voltou visitá-lo, Johnson já era procurador da Panônia e da Numídia e havia subornado todos os membros da burocracia romana, introduzido pasta de dente com flúor e telégrafos e, sozinho, expulsado uma invasão Pechenegue.

Percebendo que a situação não tinha mais volta, a Patrulha deixou Johnson seguir em frente e mantê-la. A Infinity confirmou seu título de propriedade da Roma-2 (em troca de uma “participação de supervisão” nas ações da Johnson Intertemporal), ajudou a estabilizar a espiral de inflação que ele involuntariamente causou com o ouro da Linha-Base e assinou um lucrativo contrato de leasing com uma transportadora. Johnson abriu “Roma de Johnson” para negócios em 2016 e atraiu dezenas de milhares de turistas todos os anos desde então. A fofoca da indústria diz que Johnson tem estado cada vez mais ausente de seus escritórios na Linha-Base e em Roma-2 nos últimos dois anos — ele poderia estar com outra cronologia em desenvolvimento?

Mas *no decorrer* de uma viagem, os Guias têm autoridade total. A Turismo Temporal demitirá um Guia que pisar muito feio na bola, e (em público) apoiá-lo ao máximo em qualquer deslize menor. Parte da mística da Turismo Temporal é a suposta supercompetência dos Guias. “Faça o que for preciso e deixe o Relacionamento com o Cliente resolver o resto” é o lema.

O Que Podemos Fazer em uma Viagem de Turismo Temporal?

O que você quiser, desde que não seja visivelmente estranho à cronologia que está sendo visitada. A Turismo Temporal fatura alto com câmeras disfarçadas de todos os tipos, por exemplo.

Os regulamentos de armas dependem da viagem. Grupos de caça viajam carregados atrás de dinossauros. Turistas em paralelos históricos podem carregar todas as armas apropriadas para seus trajes. (Se o Guia não confiar neles com armas, eles não as carregam — ou não participam da viagem.) Atordoadores disfarçados podem ser permitidos; isso é com o Guia. Em geral, um turista

que pareça estável e competente pode usar esse tipo de arma se o mundo for um em que ela seja realmente necessária para autodefesa, e não de outra forma. E ainda assim, alguns Guias são surpreendidos pelas costas todos os anos, por motivos que vão desde rancores até espionagem internacional.

Instrumentos e bugigangas “para comércio com os nativos” são permitidos, mas devem ser nativos autênticos e comprados dos próprios suprimentos da TTL (com uma pequena margem de lucro). Um turista pode comprar todas as conchas de cauri que quiser antes de visitar o Taiti do século 17, mas não pode pegar um isqueiro para impressionar os nativos!

As regras são mais flexíveis para uma viagem em que nenhuma interação com os nativos seja esperada. A Turismo Temporal tem uma atração regular (e muito cara) de viagens a ecos reais, para observar batalhas históricas dos séculos XVI ao XIX. Mas todas essas observações são feitas de alguns quilômetros de altura, em dirigíveis furtivos azul-celeste. (Se um desses dirigíveis cair, uma imensa missão de resolução de problemas será necessária!)

O Que Podemos Trazer de Volta?

A menos que a viagem seja para um eco histórico (e viagens turísticas comuns não são, a menos que o eco se torne uma âncora), trazer uma pequena coleção de lembrancinhas é perfeitamente adequado. Os Guias não permitem banditismo puro, porque chama a atenção e dá má fama à Turismo Temporal na Linha-Base. Mas os turistas têm a oportunidade de comprar dinheiro nativo no início da viagem (com um bom desconto) e podem gastá-lo como quiserem. Os PIs fazem uma “verificação alfandegária” oficial quando cada excursão retorna, mas a menos que o mundo extratemporal seja conhecido por conter algum perigo específico, é praticamente uma formalidade.

No entanto, qualquer lembrancinha que possa ser confundida com uma antiguidade, fóssil etc. da Linha-Base “real” deve ser fotografada para referência e marcada de forma imperceptível. Essas precauções não tornam uma fraude posterior, ou confusão científica, totalmente impossível — mas pelo menos é uma tentativa.

Turismo Temporal na Campanha

Se interpretados com seriedade, os conflitos dramáticos serão de uma variedade não planejada: o grupo de turistas se depara com (ou cria inadvertidamente) uma situação não descrita no site. O grupo se espalha e deve ser reunido ou resgatado antes de voltar para casa; os grandes lagartos não são alvos tão fáceis, no final das contas; uma palavra ou ação descuidada ameaça revelar O Segredo e os Guias têm que consertar as coisas; acaba que uma guerra transtemporal no destino está ocorrendo, e que a Empresa não conhecia, ou talvez apenas um pouco de sabotagem industrial de um concorrente.

Em tais aventuras diretas, os turistas devem ser pelo menos personagens minimamente competentes (com algumas desvantagens não comumente encontradas entre os heróis, como Covardia); eles podem até ser PdJs.

A Turismo Temporal também pode ser jogada para pura diversão. Nesta versão, os turistas são Inocentes (ou talvez Idiotas) no Exterior: trapalhões que não sabem lidar com as roupas ou com a linguagem, mas vão entrar direto na Batalha do Monte Castello para obter uma boa foto com os pracinhas para mostrar aos amigos e familiares. Esses são provavelmente PdMs, embora um jogador com talento para a comédia

Turismo Temporal na Campanha Temporal

O mestre de uma campanha de viagem no tempo poderia se sentir tentado a incluir uma aventura de turismo temporal. Vá em frente... mas se você estiver usando a História real em suas aventuras, a Turismo Temporal precisará de uma atenção especial no que diz respeito à mecânica da viagem no tempo. As agências de turismo normais levam seus clientes para visitar lugares populares, mas em momentos diferentes. A TTL está oferecendo uma visita a um determinado momento no tempo. Mais cedo ou mais tarde todos estes pequenos grupos de visitantes temporais, mais as várias cópias de seus Guias, vão se somar, e talvez superar os nativos em número.

Há várias maneiras de lidar com este problema:

Ignorar. Os Grupos em excursão simplesmente não esbarram um no outro, a menos que o MJ queira fazer algo de interessante com o encontro. Este tipo de situação cai bem num jogo voltado para a comédia — imagine dois grupos de turistas no mercado de Alexandria, disputando o mesmo souvenir, enquanto seus Guias decidem se devem intervir ou aproveitar a ocasião dar uma fugidinha e tomar um trago.

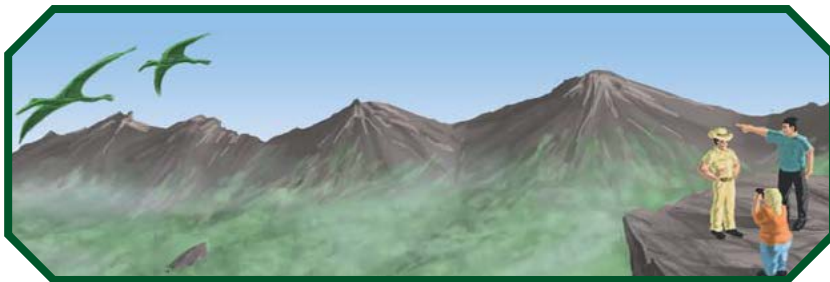
Ignorar, mas dar algumas desculpas. Os grupos de excursão são pequenos, o mundo (e o passado) são grandes, e a TTL faz planos elaborados de controle de trânsito. Não dá para colocar um monte de gente no Saloon N° 10 em Deadwood para assistir à morte de Wild Bill Hickok sem chamar a atenção. Uma dúzia de grupos pequenos, se movimentando com cuidado, poderia se esconder em tomo de Gettysburg. A invasão da Normandia poderia absorver centenas. Isto seria forçar um pouco a situação, mas os jogadores de RPG estão acostumados a isso.

A situação ficará ainda mais forçada se a Turismo Temporal Ltda. enviar seus clientes a épocas gerais ao invés de datas importantes específicas. A Londres Elizabetana ou a Chicago dos anos 20 seriam sem sombra de dúvida capazes de absorver tantos Turistas Temporais quanto a Companhia puder enviar, encontrando-se apenas quando for dramaticamente útil. Os Guias receberiam instruções para manter os turistas longe de momentos importantes onde sua presença poderia causar perturbações. Está claro que é impossível prever quais seriam todos estes momentos, e pode ser que os turistas (que provavelmente não estariam a par da diretriz “Nada De Ação Excessiva” da empresa) tenham que ser mantidos longe de problemas à força.

Fornecer uma solução mecânica. “Novas Cronologias” (pág. 156) funcionará bem neste caso, já que a ação principal consiste em dar uma volta pelo período histórico, sem alterá-lo. Numa aventura humorística, esta solução quase que funciona bem demais, já que os intrusos podem fazer em segurança os tipos mais loucos de alteração que eles sejam capazes de imaginar, e até incluir um *gran finale* digno dos Irmãos Marx (*Uma Noite na Queda de Roma?*). Poderia ser exatamente aquilo que a campanha está precisando.

possa ter um dia no campo de ação. Os transportadores nunca funcionam direito, as figuras históricas são palermas sendo provocados ou subornados pelos

Guias e qualquer saqueador transtemporal fala e parece assustador, mas não conquistaria um vilarejo de velhos e moribundos.



Nossos Rivais Corporativos

Grupo Yugorovsky: Este conglomerado de mineração Russo tem a reputação de ser inescrupuloso e mortal, e está ligado tanto à Máfia Russa quanto ao governo Russo. Há relatos de guerras por procuração entre o Grupo Yugorovsky e a MCI em alguns mundos primitivos. O conselheiro russo no CINU protege o Grupo de represálias totais ou da sanção formal da Infinity.

Petróleo KMP: Fundada em uma série de fusões desesperadas depois que a economia da fusão destruiu a indústria de petróleo na Linha-Base, a KMP concentra seus esforços em atender a demanda insaciável por petróleo em paralelos menos desenvolvidos. Sua prática padrão é comprar um campo “esgotado” em determinada cronologia e enviar petróleo de outras cronologias para ele em transportadores tanques — ou construir um oleoduto através de um portal de acesso, se eles tiverem a sorte de encontrar um em uma área de exploração em algum lugar. Eles também praticam a engenharia de petróleo NT8 (e engenharia social com xeiques persistentes) para abrir campos genuinamente fechados para a exploração NT6-7. A Patrulha se preocupa com o fato de que os hábitos selvagens de faroeste da KMP possam colocar O Segredo em perigo — e o fato da KMP ter uma relação íntima demais com a CIA.

Denarius Capital Holdings: A Infinity inicialmente fundou este grupo de corretagem para evitar que a economia da Roma de Johnson entrasse em colapso devido às tensões extratemporais, introduzindo sutilmente reformas de liquidez. Os gerentes da Denarius acabaram de alguma forma no controle de toda a reserva Romana de ouro, compraram seu contrato e transferiram sua sede corporativa para Lysander. (Eles mantêm uma incorporação em Palau para fins fiscais da Linha-Base.) A Denarius Capital agora administra operações financeiras e de mercado em grande escala em muitos, muitos mundos. (A Denarius também doa generosamente para algumas obras dos Operadores de Milagres.) Em alguns paralelos, ela causa altas repentinas e fugas de capital acidentais — em outros, pode causá-los de propósito.

Fundação Duncorne: Esta fundação acadêmica secreta, mas influente, financia pesquisas arqueológicas e históricas em uma ampla variedade de paralelos, especialmente aqueles que mostram evidências de tremores de realidade ou do sobrenatural. Suas concessões enfocam o período medieval e anterior, com forte ênfase em religião, história e lendas. As Coleções Duncorne em New Haven e Oxford sempre recompensarão generosamente a cópia, transcrição e (de acordo com rumores) roubo de livros raros e perdidos (de qualquer época) de outros mundos. Também pode ser um ator importante no mercado paralelo em arte transdimensional e contrabando de antiguidades — muitos museus e universidades importantes consideram as conexões de Duncorne bastante úteis para fazer aquela aquisição crucial.

padrões. Espera-se que os comerciantes da Estrela Branca paguem adequadamente, sigam todas as leis locais (com o mínimo de suborno) e apoiem boas causas em sua comunidade local. Além disso, a Estrela Branca segue as práticas comerciais gerais, espera pelo melhor e contabiliza seus lucros crescentes.

Práticas Comerciais

O comércio da Estrela Branca com outras cronologias, abertas ou confidenciais, tende a seguir diretrizes amplamente semelhantes, discriminadas pelo grau de desenvolvimento técnico, econômico e financeiro daquele mundo. Sempre que possível, as operações locais de comerciantes transdimensionais, como a Estrela Branca, se fazem passar como operações comerciais puramente locais e lucrativas, com uma parte dos lucros destinada a apoiar a Patrulha Infinity e outras despesas gerais. Dada a quantidade angustiante de contrabando realizado através dos pontos de venda da Estrela Branca (talvez como consequência das comissões da Infinity), esta seção também aborda esses arranjos informais.

Não civilizado (NT0): Como os recursos em massa vêm de mundos desabitados, a Estrela Branca negocia com esses paralelos principalmente por raridades. Em alguns mundos, a Estrela Branca troca bugigangas a granel de baixa tecnologia (por exemplo, ouro de mundos desabitados, armas e ferramentas de alta qualidade, mas do NT local, etc.) por trabalho não qualificado para a produção em massa de bens muito acima do NT local para que sejam compreensíveis. No entanto, essa prática não é muito difundida, já que a Estrela Branca não tem certeza se é totalmente seguro ou ético, e isso deixa a Patrulha nervosa sobre colocar O Segredo em risco. Os contrabandistas costumam usar esses mundos como bases e fontes de trabalho escravo.

Civilizado, Pré-Científico (NT1-4): Nesses mundos, os comerciantes frequentemente utilizam um método de comércio triangular, trocando ouro e recursos de mundos desabitados por obras de arte e por produtos agrícolas especializados ou de trabalho intensivo, como vinho das Falernas ou batata azul Inca. Os contrabandistas compram ou roubam duplicatas de valiosas obras de arte da Linha-Base. (Um contrabandista empreendedor comprou várias obras de Raphael por uma caixa de giz de cera infantil.) Um grande mercado especializado nesses mundos é o de livros: pergaminhos copiados à mão das peças perdidas de Aristóteles ou códices Maias queimados nas fogueiras inquisitoriais da Linha-Base, recebem somas substanciais de colecionadores e acadêmicos da Linha-Base.

COMÉRCIO ESTRELA BRANCA

A Estrela Branca é a empresa original de importação e exportação trans-temporal — e ainda a maior. Van Zandt financiou a maior parte de seu desenvolvimento inicial negociando com um único paralelo. Seus escritórios agora abrangem centenas de Terras, variando de caravancas de tijolos de barro no Irã de Átila, a firmas de capital de risco perfeitamente legítimas no Reich-2 América, a um estúdio de cinema em Campbell fazendo uma fortuna que aumenta lentamente refazendo filmes de fantasia na Linha-Base. Alguns pequenos escritórios da Estrela Branca transportam apenas algumas centenas de quilos de

raridades; por exemplo, uma caixa de DVDs da Gallatin ou um casal reprodutor de tigres da Tasmânia. Outros enviam centenas de toneladas de cacau ou cromo diariamente, carregando a carga em barcas que ficam fora da vista da costa, para então saltar entre os mundos. Todos eles têm o “símbolo da Estrela Branca” em algum lugar do logotipo corporativo, ou pendurado em uma placa pintada na frente, conforme o ambiente.

Nem mesmo a Infinity sabe o que cada ramo da Estrela Branca está fazendo; é possível que nem mesmo os chefões corporativos da própria Estrela Branca em Boston o saibam. A imposição de qualquer tipo de “cultura corporativa” em um sistema desses é mais uma opção ruim do que inútil, mas a sede da Estrela Branca impõe alguns

Civilizado, Científico (NT5-8): Os PIs consideram esses mundos potencialmente perigosos caso eles descubram O Segredo. O comércio permitido inclui a introdução de melhorias tecnológicas moderadas e ideias literárias, ou a troca de pequenas quantidades de riqueza portátil (por exemplo, pedras preciosas ou ouro) por obras de arte e raridades. “Obras paralelas” são particularmente valorizadas: a obra de Shakespeare, *História de Robert the Bruce*, ou *Reflexões sobre a Revolta Americana*, de Edmund Burke, e assim por diante. As editoras da Linha-Base gostam especialmente dos clássicos, porque não precisam pagar royalties sobre eles (embora a Infinity normalmente detenha os direitos autorais). Alguns mundos realmente produzem bens de consumo que a Linha-Base valoriza, como os chapéus masculinos elegantes disponíveis em Gernsback.

Avançado, Científico (NT9+): A Patrulha Infinity vigia, mais cuidadosamente, todos os mundos com ciência avançada o suficiente para reproduzir a paracrônica, e uma única incursão não autorizada é punida com o Concílio. Se tiver licença para viajar até eles, a Estrela Branca usa todos os métodos disponíveis nesses mundos para descobrir os princípios nos quais a tecnologia superior desses mundos se baseia, a fim de patentear e utilizá-la na Linha-Base. No entanto, esse trabalho é dificultado pelo fato de que esses mundos geralmente têm tecnologias sofisticadas de identificação e vigilância, de modo que um pequeno

passo em falso pode colocar O Segredo em perigo. O contrabando de tecnologia e artefatos desses mundos pode trazer recompensas lucrativas, mas também traz perigo tanto das autoridades locais desse alternativo quanto da Patrulha.

Paracientífico (qualquer NT): A Infinity trata os mundos com leis físicas variantes com o mesmo cuidado. Se a magia funcionar, por exemplo, mesmo um mundo de baixa tecnologia se torna um perigo em potencial. Os MJs têm que decidir se os itens de tais mundos continuam a funcionar

em outros lugares; se os encantamentos continuam a funcionar em mundos não mágicos, é difícil imaginar quaisquer sanções que mantenham os contrabandistas distantes desses mundos. Psis são um risco tanto para O Segredo quanto para os contrabandistas; todos evitam mundos com psiquismo disponível globalmente. Mundos com supers apresentam problemas semelhantes; os contrabandistas já têm problemas suficientes para manter distância da polícia comum sem ter que lidar com os vingadores da noite.

A Lista dos Livros Alternativos Mais Vendidos

A Casa do Verme, de H.P. Lovecraft

Alvo: Tokyo! A História da Invasão, por Robert A. Heinlein, Adm., US Navy (aposentado)

Campanhas de Alexandre, por Ptolomeu

Hardraada em Vinland, por Snorri Sturluson

As Assombrações de Sherlock Holmes, por Sir Arthur Conan Doyle

Summa Astrologia, por Isaac Newton

Sanditon, por Jane Austen

O Canhoto-Destro Cubano: Minha Vida na Liga Americana de Beisebol, por Fidel “Rubro” Castro

Medo e Ódio na Cratera Tycho, por Hunter S. Thompson

O Evangelho Segundo Pedro

O Corneteiro na Crise, por C.S. Forester

O Mistério Completo de Edwin Drood, por Charles Dickens

O SETOR PÚBLICO

AS NAÇÕES UNIDAS

Fora do CINU, a ONU não tem mais controle sobre as operações transtemporais do que qualquer outro grupo, e menos do que alguns. Isso irrita agências como a UNESCO, UNICEF, e assim por diante, que levantam obstáculos políticos para o CINU e, portanto, contribuem ainda mais para sua própria marginalização. A Infinity se recusa a tomar partido em tais disputas, essencialmente passando a responsabilidade de volta para o CINU. (A principal exceção é o relacionamento próximo dos Operadores de Milagres com a Organização Mundial da Saúde.) De vez em quando, uma agência da ONU consegue um papel de liderança em algum

projeto transtemporal, ou um mundo inteiro para administrar. Raramente funciona melhor do que a colônia do Santuário do ACNUR (pág. 32).

O Tratado Intermundos

O que amarra as mãos da ONU é, ironicamente, o mesmo documento que aparentemente lhe concedeu soberania sobre os mundos infinitos, o Tratado Intermundos. Os principais artigos do Tratado (e seus efeitos reais) são os seguintes:

1. *Terras paralelas devem ser exploradas para o bem da humanidade:* Na prática, isso permite que o Desenvolvimento Infinity rejeite qualquer empreendimento transtemporal proposto que não “melhore as condições na Linha-

-Base e na paralela”. O tratado não proclama as outras Terras como propriedade da Infinity, Linha-Base, ou mesmo da humanidade.

2. *A Infinity Ilimitada recebe uma carta patente da ONU e status supranacional formal:* Este artigo também estabelece o CINU como agência governamental oficial da Infinity e reestrutura o conselho da Infinity para adicionar o controle multinacional. Na prática, isso remove a Infinity de qualquer jurisdição ou supervisão nacional, permitindo que concentre seu suborno, pressão ou cooptação institucional apenas no CINU, em vez de em muitas agências diferentes.

3. *Toda a tecnologia paracrônica permanece propriedade da Infinity:* Isso permite que a Patrulha entre e inspecione qualquer instalação paracrônica do mundo.

4. *Uma licença da Infinity (ou do CINU) é necessária para todas as viagens paracrônicas:* Esse só é lembrado quando flagrado em violação; a Infinity concede licenças por um ano (ou mais) para clientes favorecidos, subsidiárias principais e potências com poder de veto no Conselho de Segurança. No entanto, dá à Infinity recursos legais para processar governos nacionais na Corte Mundial se eles usarem indevidamente a licença para, digamos, conquistar outro mundo.

5. *A Infinity deve arcar com todos os custos de pesquisa paracrônica e segurança transtemporal:* Este artigo habilmente elaborado torna a Infinity totalmente independente de qualquer controle na Linha-Base; ela paga por seu próprio exército, tecnologia e segurança, em vez de depender dos governos nacionais. Este artigo também constitui a base para a reivindicação da Infinity sobre patentes derivadas de tecnologia de outras Terras. Empresas Japonesas e Americanas contestaram com sucesso em alguns casos, e a Infinity agora paga generosas taxas de licença para evitar que o problema apareça.

Dos 197 membros da ONU, todos menos 10 ratificaram o Tratado Intermundos. Os reclusos são Afeganistão, Birmânia, Irã, Iraque, Israel (que se recusa a renunciar ao direito de operações transtemporais como autodefesa), Malaui, Coreia do Norte, Palau (um lugar popular de incorporações para empresas que querem se livrar das regulações da Infinity), Palestina (que se recusa a assinar até que Israel o faça) e Turcomenistão. A Venezuela ameaça “desratificar” o tratado de vez em quando para protestar contra o “neocolonialismo infinito”, e um ou dois senadores de direita dos EUA fazem campanha para que o tratado seja descartado por “infringir a soberania Americana”. Taiwan não-membro da ONU assinou um “Acordo de Entendimento” com a Infinity ilimitada, basicamente reconhecendo a jurisdição da Infinity sobre viagens e desenvolvimentos transtemporais.

GOVERNOS NACIONAIS

Uma desvantagem significativa da supervisão da Infinity pelo CINU é que todas as cinco potências permanentes do Conselho de Segurança podem teoricamente “licenciar” qualquer quantidade de tecnologia paracrônica da Infinity para si próprios. A Infinity tenta controlar o equipamento, ou pelo menos sua localização e órgão de licenciamento, mas é muito difícil monitorar um governo nacional inteiro se ele não deseja que algo seja rastreado. Os oficiais da Patrulha presumem

que todos as cinco potências têm um ou mais transportadores completamente “extraoficiais” enterrados em algum lugar no labirinto de registros, transferências e sublicenças que é a burocracia do CINU. Pior ainda, nações suficientemente ricas ou qualificadas podem construir (e quase certamente já construíram) seu próprio equipamento paracrônico.

Estados Unidos

A América é de longe a nação líder em aproveitamento e exploração paracrônicas, tanto públicos quanto privados. Com a sede corporativa da Infinity em Chicago e uma grande base de funcionários transtemporais experientes, as empresas Americanas e agências governamentais podem facilmente contratar a maioria dos projetos “civis” com ou sem a Infinity. Com a maior economia do mundo e o mais importante sistema universitário, os Estados Unidos podem se permitir muitas viagens transtemporais e têm muitas ideias para isso. A CIA, o FBI e até mesmo algumas agências estaduais de cumprimento da lei têm forças-tarefa transtemporais permanentes; o FBI mantém oficiais em serviço na Roma de Johnson e em outros paralelos populares, e há um escritório do Departamento de Justiça dos EUA no Novo Colorado.



Embora as políticas oficiais variem de acordo com o governo no poder, todos os presidentes desde Clinton enviaram as forças dos EUA para a ação em outras cronologias, geralmente para proteger os cidadãos Americanos em perigo. O exercício mais polêmico foi o envolvimento preventivo do presidente McConnell em Gallatin em 2022. A unidade Tau dos Rangers derrubou o governo Argelino daquele mundo antes que ele pudesse implantar seus mísseis nucleares, enviando todo o Oriente Médio em dois mundos para um ano de turbulência.

Federação Russa

A Rússia concentra suas operações extratemporais em duas frentes: mineração e apoio às várias Rússias de outros mundos contra seus inimigos. Como um dos cinco membros permanentes do Conselho de Segurança, a Rússia obtém um quinto das licenças de mineração concedidas pelo Desenvolvimento Infinity. Ao contrário de outras nações, que os leiloam ou os usam como moeda diplomática ao negociar com outros países, os Russos simplesmente pegam a licença de mineração máxima permitida e a entregam a uma empresa de mineração nacional como o Grupo Yugorovsky. Assim, mesmo minerais baratos na Linha-Base possibilitam a exploração transtemporal, tornando a Rússia capaz de manipular os preços à vista e manter intacta sua posição como principal exportador de minerais.

Operações extradimensionais geralmente envolvem ataques Spetsnaz nas áreas de retaguarda, logística e centros de comunicações nazistas (ou Kaisereine, ou Bonapartistas ou Suecos). Esse exercício de “guerrilheiros de lugar algum” de fogo real em outra cronologia agora é uma parte padrão do trei-

namento Spetsnaz, apesar das fortes objeções da Infinity. (Fugir da Patrulha, por si só, se tornou uma parte padrão de tais exercícios.) Um entendimento tácito com a oposição do Partido Comunista impede o Kremlin de usar tais ataques para intervir em guerras civis puramente Russas em outros mundos, entretanto. Embora os romances populares preencham outras cronologias com agentes SVR e GRU, a Rússia faz relativamente pouca espionagem pura (além do roubo maciço de tecnologia) em outros paralelos.

Reino Unido

As viagens transtemporais Britânicas são principalmente acadêmicas. A Infinity financia de forma generosa os departamentos de história de Oxford, Cambridge e de muitas universidades menores, de modo que os estudantes de pós-graduação em história Americana têm uma chance melhor de fazer pesquisas transtemporais nas universidades Britânicas do que em suas próprias! (Talvez por coincidência, haja menos críticas acadêmicas à Infinity na Grã-Bretanha, e os representantes Britânicos podem ser considerados fortes apoiadores da Patrulha.) No entanto, a Grã-Bretanha força um pouco a barra nas intervenções transtemporais militares e econômicas. O Serviço de Transporte Especial (STE) é provavelmente a força de operações especiais transtemporal mais eficiente, com um domínio especial de ataques “dentro e fora” envolvendo ataques paracrônicos em alvos na Linha-Base. Empresas Britânicas como a Exportações Universais e Hari & Boyle podem encontrar mercados e mercadorias mesmo onde a Comércio Estrela Branca falha.

França

Embora os Britânicos ainda façam parte da UE, eles não desempenham nenhum papel importante no PTCCE (Projeto Trans-Crono Comum Europeu), que é dominado por planejadores Franceses. A Alemanha geralmente segue o exemplo da França, mas fica com um pé atrás quando a França se empolga demais com *la mission civilisatrice*. A política oficial do governo Francês é que as cronologias são propriedade comum de toda a humanidade, e que a Infinity não tem direitos específicos ou controle sobre seu acesso, que é um assunto exclusivamente do CINU. A Patrulha suspeita fortemente que o governo Francês está tentando formar governos satélites em outros mundos (geralmente da França, mas nem sempre) e construir uma espécie de super-França transdimensional capaz de ações independentes em qualquer esfera sem envolvimento Americano ou da Infinity. A França ostenta ao convidar outros países, tanto da Europa quanto do Terceiro Mundo, para contribuir com pessoal para empreendimentos transtemporais; a

prática do Palácio do Eliseu de investir os lucros em sua rede de subornos e influências, de alguma forma, fica fora das manchetes do *Le Monde*. A *Legion d'Outretemps* acumulou mais intervenções transtemporais (geralmente para derrubar algum governo menor da África ou da América do Sul) do que qualquer outra unidade, exceto o Spetsnaz. Uma tentativa da *Legião* de derrubar o governo da Carolina do Sul na Britannica-1 quase levou a uma guerra total entre as forças especiais Francesas e Americanas.

China

A China, em contraste, parece ser um modelo de respeitabilidade transtemporal. Seu 3º Grupo de Guerra Especial existe basicamente no papel, tendo lançado apenas pequenos ataques ao Reich-5 antes do fechamento dessa cronologia em 2022. Ele aluga muitos de seus direitos de exploração extratemporal para outras empresas, especialmente empresas Coreanas, Filipinas e Tailandesas, recebendo apenas comissões e royalties razoáveis. Ele bloqueia e coopera alternadamente com a política transtemporal Americana, mas, além de seus dois mundos colônia e equipe consular em paralelos turísticos populares Chineses, tem pouca presença extratemporal. Isso, é claro, deixa paranoicos os oficiais do Pentágono e da Coluna com a certeza de que a China está planejando um “Grande Salto para Fora” que reorganizará drasticamente o equilíbrio de poder global (e transtemporal).

Nações Sem Direito a Veto

Das nações sem veto, Índia e Japão têm os programas transtemporais mais ativos. O programa da Índia se assemelha muito ao Americano, com substanciais operações transtemporais acadêmicas, corporativas e de inteligência. Os “Gatos Brancos” da Índia treinam com o STE para operações de “entrada e saída” contra rebeldes e terroristas da Caxemira e Tamil. Os estúdios de cinema em “Bollywood” na Índia também filmam em locações antigas e exóticas e (de acordo com rumores) recrutam versões mais jovens de estrelas de cinema populares de paralelos próximos para substituir estrelas que ficam muito velhas ou com mentalidade muito independente.

Israel e o Êxodo da Alternidade

É um segredo conhecido que Israel se recusa a aceitar as regras da Infinity sobre a imigração extratemporal. Embora o ministério do censo Israelense apresente garantias brandas aos observadores do CINU, a política permanente do governo Israelense é oferecer santuário na Linha-Base a qualquer Judeu ameaçado de morte em qualquer lugar nos Mundos Infinitos. Embora eles deixem os ecos em paz, o Mossad mostra pouco escrúpulo sobre as operações em qualquer outro paralelo. Após um reconhecimento completo do Mossad, as tropas Sayeret Geburah caem no paralelo, matam todos os guardas e removem os prisioneiros Judeus para a Linha-Base. Essas operações vão desde resgates em pequena escala de físicos ou engenheiros proeminentes, e “assaltos a trens” que sequestram um comboio de deportação, até a libertação total de campos de concentração ou gulags inteiros. A maior dessas operações foi o Ataque a Kolyar em 2014, que assumiu o controle de uma cidade da Silésia em Cornwallis por seis dias e resgatou 25.000 prisioneiros Judeus e Ciganos de um campo Prussiano, reassentando-os todos em Israel e na Cisjordânia da Linha-Base. (para mais informações sobre Cornwallis, veja *GURPS Alternate Earths 2*).

Os governos Árabes reclamam que Israel está “Judaizando artificialmente” a região com “extratemporais ilegais”. Uma vez que isso resume com precisão a política do governo Israelense, os Israelenses simplesmente emitem notas de repúdio negando as acusações de forma branda e continuam resgatando mais vítimas. A opinião doméstica na América está firmemente por trás do “Êxodo da Alternidade”, e os Estados Unidos regularmente vetam qualquer condenação da ONU a tais resgates.

As operações transtemporais do Japão são mais parecidas com as Britânicas, embora o IDF tenha apenas uma capacidade extratemporal simbólica. As empresas Japonesas negociam com muito sucesso com os Japões paralelos e estão entre as empresas líderes da Linha-Base na incorporação das melhores práticas e tecnologias de suas versões transtemporais. O resultado é que eles podem acabar patenteando uma versão superior de algo que a Infinity roubou há um ano e rapidamente assumir a liderança em participação no mercado global.

ORGANIZAÇÕES NÃO GOVERNAMENTAIS

Uma vasta gama de outros grupos, de tropas de Escoteiros a religiões inteiras, têm atividades extratemporais — ou opiniões sobre essas atividades — que raramente têm vergonha de compartilhar. Alguns grupos alugam seus próprios transportadores e perseguem seus objetivos sem incomodar muito a Infinity: a Nature Conservancy, por exemplo, traz exemplares reprodutivos para espécies ameaçadas de extinção na Linha-Base vindos de outros mundos onde as espécies são abundantes. Outros acreditam que pressionar a Infinity, ou governos membros do CINU, é a maneira mais eficiente de ver seus objetivos alcançados.

Anistia Ilimitada

Uma organização irmã da Anistia Internacional, a Anistia Ilimitada divulga o destino de prisioneiros políticos, escravos e outros infelizes em outras cronologias. Eles pressionam a Infinity (ou, com menos frequência, os governos na Linha-Base) a intervir nessas cronologias para melhorar as condições, convocam boicotes da Estrela Branca a regimes odiosos transtemporais e trabalham incansavelmente para promover manifestações anti-escravidão em outras Terras.

De vez em quando, uma equipe de campo da AI viaja para outro mundo para tentar aplicar sua própria influência, mas os resultados têm sido irregulares. O melhor resultado, sem dúvida, ocorreu quando a Patrulha montou uma missão de resgate que recuperou uma equipe de observadores da AI de uma prisão no Irã da Terra-Beta e acidentalmente derrubou o governo teocrático no processo. A Anistia Ilimitada geralmente traça um limite ao defender essa mudança violenta de regime, mas algumas facções estão começando a questionar se o “pacifismo da palavra” é suficiente.

Greenpeace

Esta organização ambiental se opõe infatigavelmente às operações de mineração transtemporais, mesmo em Terras vazias, como “estupros ecológicos de mundos desavisados”. Alguns membros do Greenpeace chegam a se acorrentar a portas de projetores, interromper pesquisas e sabotar equipamentos de mineração (geralmente antes de serem despachados). Seu apoio vem de campi universitários e (menos abertamente) de corporações preteridas na bonança transtemporal... especialmente as empresas petrolíferas da Linha-Base.

Vaticano

A posição oficial da Igreja Católica Apostólica Romana é que o plano de Deus se aplica a todas as Terras com raças humanas. O diabo, nem é preciso dizer, está nos detalhes: todos os Cristos paralelos são o mesmo Cristo ou Deus teve um filho por Terra? Existem cronologias em que não havia Jesus de Nazaré esperando seu próprio Messias, e se houver, ele será o Cristo também? Ou a missão evangelizadora da Igreja exige que ela ensine essas cronologias sobre o Cristo da Linha-Base? O Jesus da Linha-Ba-

se morreu pelos pecados de todas as terras? A Cúria tem trabalhado em respostas definitivas para todas as perguntas acima desde 1998, e especulações do Vaticano são de que o próximo Papa terá que convocar um concílio geral da Igreja sobre o assunto.

Nesse ínterim, os Jesuítas e outras ordens acadêmicas contribuíram muito para o estudo da física da realidade, e os grupos missionários Católicos trabalham em estreita colaboração com os Operadores de Milagres, especialmente em mundos com uma Igreja Romana estabelecida. O Papa exorta a Infinity a “respeitar a dignidade humana em todos os mundos” alinhando o Vaticano com grupos reformistas e progressistas de “direitos externos”, como a Anistia Ilimitada. Alguns monsenhores e ordens influentes chegaram a pedir que a Infinity abandonasse O Segredo e “compartilhasse a verdade com toda a humanidade como iguais”. A Patrulha fica realmente muito nervosa quando devotos de tais filosofias viajam para Terras paralelas, mesmo para os propósitos aparentemente mais santos.

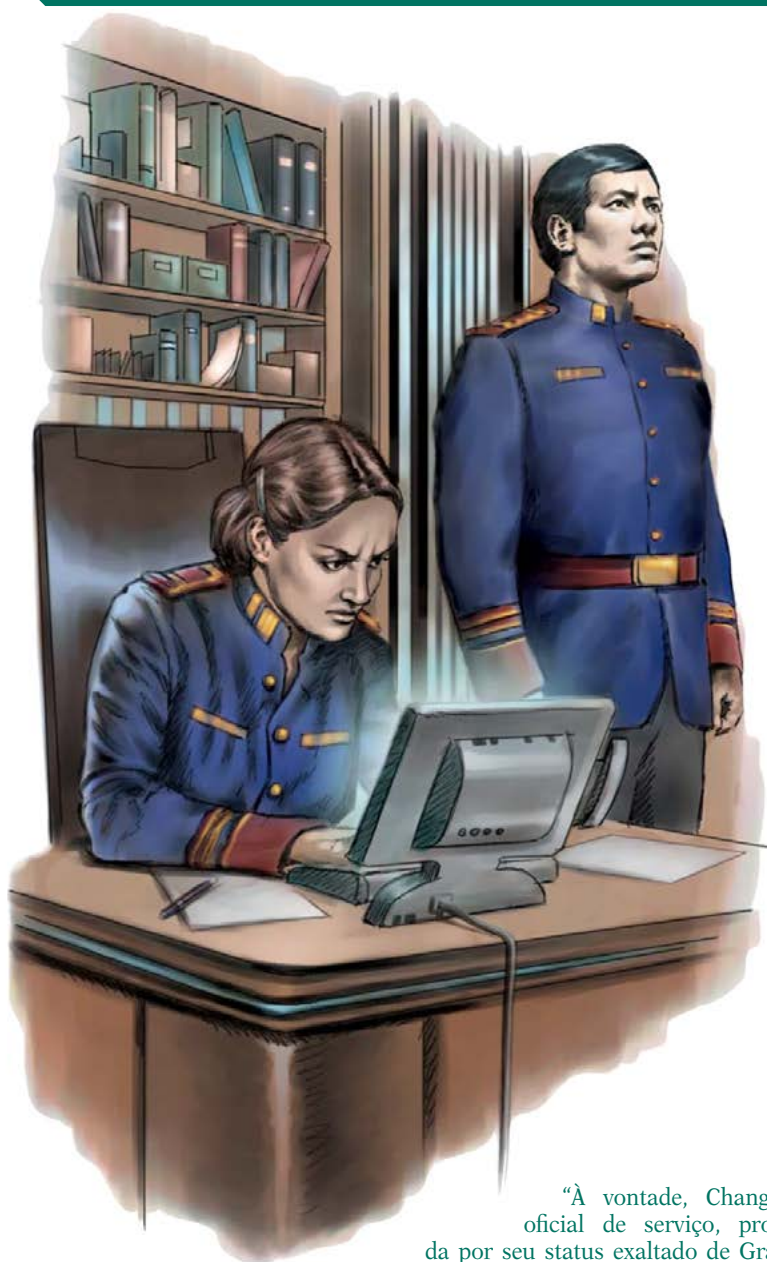
Estados Vilões

Coréia do Norte, Líbia, Iraque, Irã, Síria e Birmânia rejeitam a ordem internacional de uma forma ou de outra. Essas nações desonestas apoiam o terrorismo e o crime internacional, fomentam a revolução no exterior e tentam desenvolver armas de destruição em massa e um tipo de paracrônica doméstica. Eles podem receber apoio de traficantes de armas e físicos no exterior, trabalhando em paralelo para construir componentes individuais que podem ser transmitidos ao longo das rotas dos contrabandistas de Marselha a Carachi a Rangun até que bombas inteiras ou transportadores tomem forma em algum campo terrorista no Afeganistão, Sudão ou Iêmen.

O grande medo da Infinity é que algum estado vilão forneça um transportador (e possivelmente uma arma nuclear) para alguma organização terrorista. Na pior das hipóteses, esse ataque terrorista atinge um paralelo tecnologicamente avançado, que descobre a paracrônica da maneira mais traumática e horripilante possível e culpa a Linha-Base. No segundo pior cenário, os terroristas fazem um ataque “dentro e fora” nos Estados Unidos da Linha-Base, matando milhares (ou milhões, se a bomba nuclear for grande o suficiente) e enfurecem os Americanos o suficiente para que saiam do CINU, nacionalizem a Infinity e ataque unilateralmente através dos mundos. A Divisão de Inteligência faz muitas horas extras para se infiltrar em grupos terroristas, usando as perícias de linguagem e culturais da Patrulha para se misturar às fileiras terroristas. Até aqui, os agentes da Patrulha montaram redes inteiras (com a assistência da CIA ou do MI6) e desmontaram esses planos antes mesmo de começarem, incluindo um complô da Al-Qaeda no início de 2001 — mas eles só precisam falhar uma vez.

CAPÍTULO DOIS

INIMIGOS EM TODO TEMPO



“Grau 3 Chang, relatando uma interceptação de mensagem, Senhor!” O uniforme do novo candidato estava tão passado e engomado que parecia um folheto de recrutamento.

“À vontade, Chang.” A oficial de serviço, protegida por seu status exaltado de Grau 4, havia desabotoado o seu na altura do pescoço, e havia um brilho distinto nos punhos carmesim de seu casaco do uniforme azul da meia-noite. Chang avançou quatro passos regulares, chamou a atenção novamente e entregou um papel e um cartucho de dados.

Colocando o cartucho no computador da Registros (havia alguns regulamentos que ele não deveria ignorar), a oficial de serviço examinou o papel por alguns minutos, procurando por algo fora do comum. Contrabandistas de dinossauros — métodos alquímicos nas minas de platina argentinas — tentativa de assassinato do rei da Carolina do Norte — aí estava, “Nazistas” novamente. “A Infinity nunca está em pânico o suficiente por causa desses ‘Nazistas’, Chang.”

“Senhor.” Ela ergueu os olhos para olhar Chang ainda atento.

“Eu disse ‘À vontade’, Chang.” O oficial mais jovem relaxou um pouco. “Eu convidaria você a se sentar, mas há apenas uma cadeira nessas pontes confusas.”

“A postura isométrica não requer cadeiras, Senhor.” Outra frase novamente saída do manual. Ainda assim, ela pensou, é melhor eu tentar, ou esse novo garoto vai me deixar louca.

“Chang, qual é o seu primeiro nome?” “Mohammed, Senhor.”

“É um nome incomum para um Chinês, não é, Chang?”

“Senhor, todos os nomes são nomes Centrum. O Centrum abrange todas as linhagens.”

“Chang, não estou tentando prendê-lo no Erro, estou tentando puxar conversa para que você não fique pairando por aí como um falcão constipado.”

Chang relaxou outra vez. “Minha família é do Tajiquistão, senhor. Havia muita miscigenação lá, mesmo antes do Centrum nos salvar.” A oficial de serviço acenou com a cabeça; história não era seu ponto forte, nem mesmo a história do Centrum, mas as tribos da Ásia Central eram tradicionalmente muito gratas à elite científica que as salvou da fome, dos senhores da guerra e da peste.

“Compreensível então, a resiliência da fronteira e tudo mais. Use essas perícias ancestrais de fronteira, Chang, e veja o que salta aos olhos.

Chang pegou o papel e correu os olhos por ele. “Secundus — hmm, Infinity — parece mais preocupado com esses ‘Nazistas’ do que com três outras ameaças na mesma Onda que objetivamente representam um perigo muito maior para suas operações. Senhor.”

“Exatamente o que eu pensei. Tenho monitorado as transmissões da Infinity aqui por oito meses e, apesar de quatro guerras globais e um tremor de realidade de Força Sete, esses ‘Nazistas’ ainda atraem 18% da banda de decisão, quando deveria ser mais como quatro. E eles nem estão nesta maldita Onda! Eles rumam para o Inferno e saíam na Onda Menos Cinco!”

“O que os registros dizem, Senhor?”

“Nada útil; eles eram uma seita Ir-racionalista na Baviera em várias cronologias; em Secundus, eles parecem ter desencadeado uma guerra global, e em um mundo em Onda Menos Dois, eles venceram. Grupo esquisito, mas não os anarquistas odiosos que você esperaria da paranoia da Infinity. Mais ordeiro do que a maldita Infinity, isso é certo. Mas, de acordo com a Agência de Interceptação, a Infinity tem mais agentes e mais operações em andamento neste ‘Reich-2’ do que em qualquer paralelo comparável. Novamente, isso tudo apesar de ameaças maiores e oportunidades muito maiores, em pelo menos seis outras cronologias que eu poderia citar.”

“Parece uma oportunidade perfeita para nós, Senhor. Se pudéssemos de alguma forma usá-los como um pretexto, poderíamos distrair a maldita Patrulha de qualquer coisa que fizessemos. Poderíamos ter controle sobre os ecos, contanto que pudéssemos fazer alguns Nazistas aparecerem em outro lugar enquanto fazíamos isso.”

O Centrum é a única cronologia humana, além da Linha-Base, a desenvolver tecnologia paracrônica de forma independente. É também o inimigo mais feroz da Linha-Base. Os agentes Centranos duelam contra a Patrulha Infinity através das dimensões, e não se contentarão com menos do que a dominação total dos

Cândido, em pânico, desvairado, todo ensanguentado e palpitante, dizia consigo: “Se este é o melhor dos mundos possíveis, como não serão os outros!”

*— Voltaire,
Cândido*

“Infelizmente para nós, Chang, os únicos com paracrônica parecem estar onde não podemos ir.”

“A menos que encontremos um túnel. É sabido que isso já aconteceu, Senhor.”

“Precisamente. É para isso que quero que você comece a peneirar essas pesquisas. Pretendo encontrar um túnel para a Onda deles e começar a suprir esses Nazistas com o que eles quiserem, contanto que isso mantenha a Infinity ocupada.”

“Isso pode alterar todo o desenho da Guerra, Senhor. O Fórum distribuirá promoções como quem distribui doces no Dia do Renascimento”.

“Bem, não devemos pensar em nossas promoções, Chang. É o bem do Serviço e do Centrum que conta.”

“Claro Senhor. Me desculpe, Senhor.” Chang, envergonhado, curvou-se sobre uma pilha de pesquisas e evitou os olhos de sua superior.

Mas doutrina à parte, a oficial de plantão estava, sim, pensando em promoções. Ela poderia facilmente chegar ao Grau 5 por algo assim, ou até mesmo mais alto, se isso se tornasse uma grande prioridade para a Intermundos. Sim, “Grau 6 Goldstein” soava bem, ela disse a si mesma, e deu um soco em sua própria pilha de pesquisas para peneirar.

Entre a precipitação de cometas, Visigodos furiosos e varíola mutante, os mundos infinitos têm perigo suficiente para manter a Patrulha Infinity infinitamente ocupada. No entanto, a Patrulha se apegava a um conforto sombrio no fato de que você não pode salvar todos os mundos: eles fazem o que podem, onde podem. Infelizmente, alguns desses mundos — incluindo a Linha-Base — contêm perigos que podem se espalhar para outros mundos — de novo, incluindo a Linha-Base. A Patrulha não pode se dar ao luxo de dormir, ou ficar confortável, não importa o quão escuro esteja, apenas por estar fazendo o que pode por esses mundos. Um “risco aceitável” quando é algum paralelo bárbaro dois quanta de distância se torna uma crise mortal quando ameaça o seu mundo e os ideais que você defende. Você tem que fazer qualquer coisa para impedir tal perigo, ou morrer tentando.

Claro, em alguns desses mundos, a Patrulha — e a Linha-Base — representam exatamente esse perigo...

CENTRUM

mundos infinitos. Somente na unidade, acredita o Centrum, existe segurança e ordem.

A origem e foco de um império paratemporal, o Centrum passou o último século enviando exploradores, espiões, homens de negócios e, ocasionalmente, soldados a dezenas de cronologias paralelas. Tendo recons-

truído e reunificado sua Terra natal após uma guerra cataclísmica, o Centrum estava pronto para grandes mudanças, mesmo antes da recente descoberta de outro mundo de viajantes paracrônicos. Hoje, em 2027, o conflito com Secundus (que se auto-denomina “Linha-Base”) é a principal preocupação do Centrum.

A Barreira Linguística

A língua oficial do Centrum é o Inglês, que soa como uma versão com forte sotaque do Inglês da Linha-Base, com um número bem maior de palavras emprestadas do Francês. Como parte do impulso para a unidade cultural global, o Centrum deliberadamente eliminou todas as outras línguas (um projeto que havia começado, até certo ponto, sob a velha dinastia Imperial). Se alguma família manteve a fluência em outros idiomas, certamente aprendeu a escondê-la. As únicas exceções são o Latim, o Grego e o Hebraico, ainda estudados por eruditos e teólogos clássicos. Agora esses becos sem saída especializados, o Centrum nunca desenvolveu uma verdadeira ciência da linguística — uma omissão que dificultou as operações do Centrum quase tanto quanto a falta de falantes nativos.

O Centrum está trabalhando para ampliar sua base linguística... na verdade, essa é uma das principais razões para recrutar extratemporais. O Serviço de Educação faz poucos avanços, mas muitas cronologias conhecem técnicas bastante eficazes para ensinar idiomas rapidamente (geralmente com base na imersão). Não deve demorar muito para que o Serviço Intermundos supere seu preconceito contra as ideias extratemporais e comece a usá-las. Por enquanto, no entanto, um falante fluente de Japonês, por exemplo, *provavelmente* não está trabalhando para o Centrum... pelo menos não *diretamente*.

Embora sua sociedade englobe assentamentos em muitas cronologias, a grande maioria dos Centranos ainda vive em sua cronologia original, também chamada de Centrum. Mundo e governo raramente se distinguem, e não há distinção entre governo e sociedade. O estado-mundo contemporâneo é, na verdade, bastante recente, não tem muito mais de um século, mas suas raízes estão profundamente arraigadas na história.

HISTÓRIA

O Centrum se percebe como uma ruptura radical com seu passado e realmente se preocupa com a história apenas por causa da paracrônica — para a qual as histórias de outras cronologias importam pelo menos tanto quanto as suas. Um típico Centrano sabe muito menos sobre sua própria história do que um Americano típico do século 21 (os agentes do Serviço Intermundos são um pouco mais bem informados, mas apenas no contexto da mudar outras histórias). Se comparassem os livros didáticos, os dois acabariam descobrindo que seus mundos divergiram em 1120, quando o herdeiro do trono da Inglaterra se afogou ou não. Mudanças nos casamentos reais e nas guerras mudaram rapidamente cada detalhe da história. Os monarcas Ingleses se tornaram senhores do norte e do oeste da França antes mesmo que a Guerra dos Cem Anos pudesse começar.

Para Unidade

O Império Anglo-Francês foi talvez o reino mais forte da Europa, mas isso quase não permitiu que ele escapasse da conquista quando os Mongóis chegaram, menos de um século após sua formação. Incapazes de se expandir para a Europa Central dominada pelos Mongóis, eles se voltaram para os relatos de um país do extremo oeste trazidos por uma princesa Norueguesa, enviando navios através do Atlântico para explorar um vasto Novo Mundo, que eles chamaram de Terranova.

A superior tecnologia Asiática trazida pelos Mongóis, combinada com o patrocínio real do antigo cientista Roger Bacon, realçou a brilhante cultura da Alta Idade Média. Como sua era de exploração, as revoluções científica e industrial do Centrum progrediram mais lentamente do que a nossa, mas começaram tão cedo que a tecnologia permaneceu 100–150 anos à frente até o século 20.

A hegemonia Anglo-Francesa na Europa levou séculos para ser alcançada. Os súditos Franceses do Império aderiram à política de poder da Europa, os Ingleses preferiram se concentrar no mar. Depois que a Guerra de Lírio e Rosa quase separou o Império, a coroa tentou unir as partes divergentes do Império usando novas técnicas como o transporte a vapor, a educação em massa

e atraindo todas as famílias nobres para o fabuloso palácio imperial em Kensington. À medida que mercadores e industriais ganhavam destaque, eram encorajados a se juntar à nobreza pela prática da coroa de conceder novos títulos associados a enormes feudos no exterior — uma prática que levou ao “imperialismo freelance” legitimado em Londres após o fato. Em meados do século 19, o Império abrangia o globo, e seu poder e riqueza, literalmente incomparáveis, disfarçava divisões internas crescendo sob a fachada da unidade.

Para Destruição

Em 1902, tudo virou um inferno. As opiniões ainda estão divididas sobre como uma tentativa de independência total por parte de alguns magnatas provinciais poderia ter escapado tão completamente ao controle. A destruição atômica de Londres e de algumas dezenas de outras cidades parecia menor em comparação com as armas biológicas sob medida lançadas contra os povos Asiáticos por um pretendente imperial. Depois de devastar a China e a Índia, as pragas sofreram mutação, se voltaram para o oeste, acabaram com a economia global e despovoaram grande parte da Eurásia.

A única região que saiu ilesa foi o continente do sul de Terra Australis (muito mais densamente povoado do que a nossa Austrália), onde uma cabala técnico-militar, “o Centrum”, assumiu o controle. Eles usaram seu isolamento para se retirarem do conflito e impuseram controles sociais draconianos para impedir a propagação de doenças e manter a distribuição de alimentos. Em 1913, depois que seus cientistas criaram defesas contra as armas biológicas, eles se aventuraram em um mundo destruído. Eles ficaram chocados com o que viram: dois terços da população da Terra estavam mortos e a peste se espalhou entre os sobreviventes, matando uma em cada duas crianças. Armas nucleares e biológicas destruíram o ecossistema, especialmente nos frágeis trópicos; a fome e a desertificação ameaçavam matar de fome qualquer um que as pragas não levaram embora. A tecnologia estava regredindo aos níveis pré-industriais em todos os lugares, levando à sujeira, à decadência e a um sistema feudal belicista da pior espécie.

O Centrum resolveu reconstruir e prevenir guerras futuras, impondo uma única cultura racional sob uma única autoridade. O Centrum sabia que a desunião causou a guerra e quase destruiu a humanidade. Portanto, isso traria unidade: todo ser humano sobrevivente falaria Inglês, iria para as mesmas escolas, obteria comida suficiente e se tornaria uma parte igual do Centrum. A maioria dos habitantes sobreviventes da Terra, famintos e infectados por doenças, ficaram felizes em aceitar a alternativa que o Centrum oferecia — ainda bem, já que não tinham escolha.

Para Outros Mundos

Linda Minott foi a primeira cientista Centrana a investigar anomalias em experimentos exóticos com altas densidades de energia (conhecidas desde o século anterior). Seus artigos foram publicados em 1908 e acumularam poeira por um tempo, mas o potencial era claro. Em 1922, os cientistas Centranos construíram seu primeiro transportador e começaram a explorar. A paracrônica deu ao Centrum acesso aos recursos inexplorados da Terra onde a humanidade nunca havia evoluído — e, nos primeiros anos, a oportunidade de comprar ou roubar mercadorias de muitas culturas paralelas. O Centrum tornou-se tão rico à sua maneira quanto a Infinity Ilimitada — até mais rico, porque tinha menos escrúpulos — mas despejou sua riqueza de volta na reconstrução global.

Em 1934, após alguns contratempos iniciais, o Centrum adotou oficialmente os Protocolos Lockridge, uma política rígida de não-interferência em relação às cronologias habitadas (quase todas tecnologicamente primitivas, de qualquer maneira), e se concentrou na mineração e colonização dos mundos vazios. Tinha mais do que suficiente para fazer o que queria em sua própria Terra: curar as pragas da guerra, acabar com a fome, depor os senhores da guerra locais e, em geral, evitar uma queda na barbárie.

Depois de completar a recuperação de sua Terra, o Centrum (que abandonou o “o” em 1958 após completar formalmente a reunificação global) reconsiderou sua atitude em relação a outras cronologias. Alguns queriam espalhar os benefícios de sua civilização, trazendo tecnologia e organização superiores para cronologias menos desenvolvidas e salvando as avançadas de sofrer sua própria Última Guerra. Outros acreditavam que a expansão contínua era necessária para a saúde do Centrum ou simplesmente ambicionavam novos campos de ação. A descoberta de Se-

Secundus: A Linha-Base Como o Centrum a Vê

Da perspectiva do Centrum, Secundus é uma confusão caótica e irracional em forma de mundo. Muitos grupos têm tecnologia paracrônica e mal coordenam os seus esforços. O Centrum não consegue entender por que os Estados Unidos e outras nações líderes não estão lutando pelo domínio.

O Centrum vê a democracia como uma forma primitiva de governo associada às cidades-estado Gregas e Italianas. Sendo intensamente Espartano, ele tenta entender o Secundus como uma variação do Centrum, procurando as pessoas que *realmente* comandam as coisas. A Infinity Ilimitada era a principal candidata (o Centrum é administrado mais como uma corporação em alguns aspectos do que como uma república constitucional), até que o Centrum percebeu como a Infinity era pequena. Agora se parece com um poder central fraco demais para controlar as facções em luta dentro de Secundus, e a aparente estabilidade do sistema confunde e assusta o Centrum.

Secundus parece ser um grupo de amadores perigosos não preparados para enfrentar as verdadeiras implicações da paracrônica. Alguns cientistas da Intermundos até os veem como uma ameaça literal ao universo, argumentando que os ecos, tremores de realidade e algumas das cronologias anômalas em torno de Secundus (especialmente os mundos enigmáticos, pág. 133) são sinais de que a tecnologia paracrônica de Secundus danifica o tecido local do continuum. Ironicamente, o Centrum vê a política da Infinity sobre O Segredo como paranoia — ele entende a cautela em cronologias avançadas, mas a ideia de proteger de culturas menos avançadas realmente não existe em seu universo mental.

cundus (que o Centrum vê como uma quase-anarquia perigosamente desunida) em 2015 despertou medos arraigados e silenciou os objetores.

CENTRUM HOJE

O Centrum moderno realizou os sonhos de seus fundadores. É uma sociedade conscientemente racional que oferece a cada cidadão uma vida decente e a chance de cumprir uma função útil. Todos podem ascender à altura de seus talentos e impulsional-os, independentemente de raça, sexo ou ancestralidade. Por outro lado, o Centrum não valoriza muito as noções de liberdade ou direitos humanos, que tende a considerar superstições. A sociedade pode existir para o benefício dos indivíduos, mas nenhum indivíduo importa muito em comparação com ela.

Política

O Centrum é uma meritocracia arregimentada: todos os cidadãos ingressam no Serviço para o qual têm mais aptidão e inclinação, para serem promovidos estritamente por talento e realizações. Cada cidadão adulto pertence a um dos sete graus, correspondendo a um grau específico dentro do seu Serviço. Todo mundo começa como cidadão

de Grau 1, e o nepotismo é desencorajado pela opinião pública (além de ser ilegal); as pessoas devem crescer por seus próprios méritos.

Os Serviços têm regulamentos individuais sobre os significados dos diferentes graus: alguns são mais abertamente hierárquicos do que outros. Os privilégios de comando nunca cruzam a linha entre os Serviços, mas os cidadãos de nível inferior geralmente se submetem aos superiores socialmente. (A exceção: qualquer Grau 7 pode comandar alguém que não pertença ao seu Serviço como se fosse um Grau 5 nesse Serviço.) Todos os cidadãos devem exibir um crachá com seu nome, grau, Serviço e número de identificação pessoal. A maioria dos Serviços também tem um uniforme que seus membros usam durante o Serviço; o do Intermundos é carmesim e azul da meia-noite.

Existem centenas de Serviços, alguns dos quais empregam apenas algumas centenas de milhares de pessoas. Os serviços mais poderosos são Agricultura, Educação, Energia, Intermundos, Justiça, Logística e Saúde. O Serviço Militar está prestes a se tornar mais importante com o novo intervencionismo do Centrum, assim como o novo Serviço de Aperfeiçoamento (pág. 54).

No topo, os coordenadores Grau 7 competem para definir as diretrizes, trabalhando por meio de sua assembleia geral, o Fórum, que detém o poder supremo. Facções não oficiais determinam uma política ampla: os *Intervencionistas* dominam no momento. Eles introduziram as novas políticas que permitiam a exploração e (em grande parte dissimulada) a interferência nas cronologias habitadas. A descoberta de Secundus os justificou aos olhos dos *Pragmáticos*, cujo objetivo principal é proteger o Centrum de ameaças externas ou distúrbios domésticos. O principal grupo de oposição hoje são os *Progressistas*, que querem mais melhorias na base de recursos e tecnologia do Centrum e um aumento geral no nível de riqueza global com subsídio de subsistência, antes de assumir projetos de grande escala.

Segurança

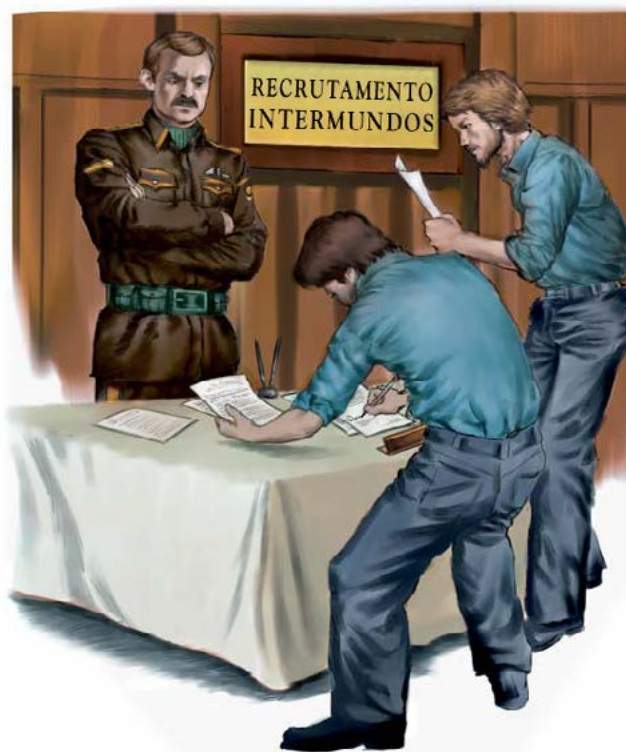
Não existe um único “Serviço de Segurança”. O Serviço de Justiça lida com o crime — e invasão ou posse de itens não autorizados é um crime — mas cada Serviço lida com a segurança de seu próprio prédio e equipamento e muitos não gostam de chamar a Justiça. Os complexos de Serviços têm os sistemas de segurança usuais de prédios — verificações de identidade, câmeras e assim por diante.

O Serviço de Logística possui um software que rastreia as compras e as compara com a renda dos graus, então o mercado negro tem que funcionar na base da troca em vez de dinheiro. De qualquer forma, não há papel ou dinheiro cunhado: os créditos só existem eletronicamente.

As Identificações dos cidadãos contêm padrões retinais codificados e sequências de DNA; eles são *extremamente* difíceis de falsificar em NT8 ou abaixo. A rede de computadores que mantém o controle das autorizações, por outro lado, não é tão segura quanto o Centrum pensa. Hackers familiarizados com os sistemas Centranos e um terminal de acesso (ambos reconhecidamente difíceis de adquirir) nunca experimentam uma penalidade superior a -5, e -2 é a mais comum.

Educação

As crianças mais novas são educadas em várias escolas e as mais velhas vão para as Faculdades de Serviços, mas todos os cidadãos frequentam um Liceu dos 10 aos 16 anos. A pedra angular do poderoso Serviço de Educação, os Liceus são internatos (visitas domiciliares são permitidas



bimestralmente), que ensinam perícias básicas (pág. 191) e inculcam atitudes corretas. Durante seu tempo no Liceu, os alunos são testados repetidamente; o Serviço de Educação é especializado em identificar aptidões de todos os tipos. Os alunos são sutilmente, ou às vezes descaradamente, encorajados a ingressar em serviços específicos com base nos resultados. Qualquer um que mostre aptidão psíquica é direcionado para um programa especial operado por vários

Serviços — o Serviço Intermundos essencialmente seleciona saltadores de mundos, junto com teletransportadores e projetores astrais. Liceus também usam drogas para melhorar a atenção e memória, e facilitadores de sono NT8, entre outros protocolos educacionais avançados. O Serviço de Educação tentou o condicionamento mental total, mas descobriu que esses padrões de pensamento impostos tendem a desaparecer ao longo de alguns meses ou anos.

Servidão por Escritura

A população do Centrum já é pequena o suficiente para ter dificuldades para sustentar sua civilização, quanto mais para fazer uso eficiente de todos os outros mundos ao seu alcance. Uma resposta é a automação, e o Centrum faz uso bastante extensivo de robôs NT8 — mas muitas tarefas exigem flexibilidade demais para as máquinas.

Trabalhadores humanos de outras cronologias são uma solução cada vez mais popular. Estes não são recrutas do Serviço; eles nem chegam a ser cidadãos. Em vez disso, o Centrum oferece contratos de escritura: os termos padrão são 30 anos de trabalho com despesas de manutenção pagas e assentamento em um mundo colônia ao final do contrato. Os reclusos têm poucos direitos e não podem se tornar cidadãos (embora seus filhos possam) a menos que um oficial do Serviço compre seu contrato e os apadrinhe. É ilegal coagir qualquer pessoa a assinar um contrato de escritura, mas é perfeitamente aceitável recrutar, digamos, prisioneiros políticos do Reich-2 (pág. 142) ou futuros sacrificados do Império Tenochca em Ezcalli (pág. 124).

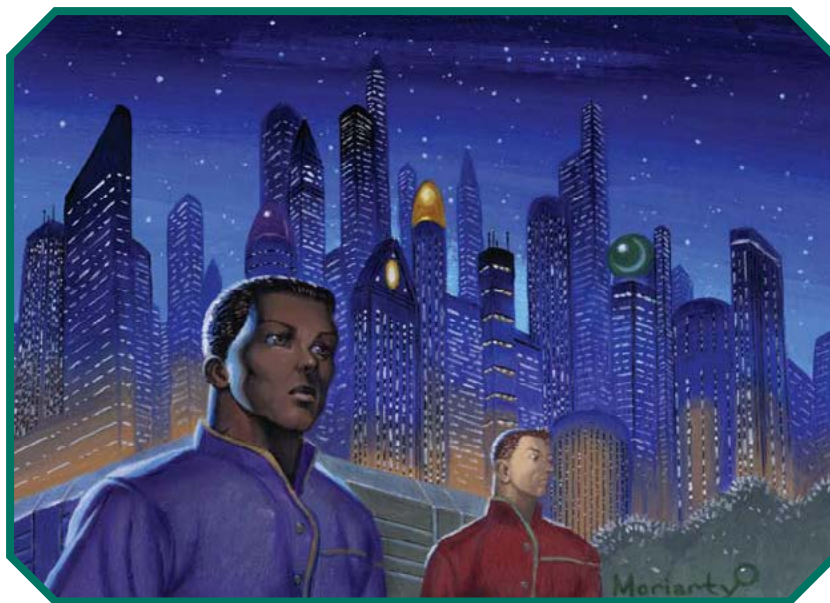
Valores e Moralidade

Os valores básicos do Centrum são ordem, racionalidade e sucesso. A ordem é identificada com o estado unificado e seus opostos naturais são anarquia e guerra. A maioria dos Centranos até vê o progresso tecnológico com suspeita, por causa de seu potencial de ruptura social. Racionalidade significa enfrentar a realidade e se manifesta na realização bem-sucedida de seus objetivos. O Centrum admira a visão sem filtros e a vontade inabalável, do tipo que reconstruiu o mundo após a Última Guerra; assim, a desumanização é quase uma *virtude* para eles.

O Centrum atribui valor à vida humana e prefere evitar matar pessoas. Não há tolerância com a discriminação por qualquer motivo, exceto talento. Supõe-se que o bem estar da sociedade supera o bem estar individual de qualquer membro, e uma das principais causas de preocupação é o recente crescimento da ambição pessoal e até mesmo da corrupção nos escalões superiores.

Vivendo em uma sociedade culturalmente uniforme, os Centranos são geralmente tacanhos e tendem a culpar a irracionalidade de seus oponentes pelos desacordos. Mesmo Centranos de filosofias opostas têm dificuldade em lidar com os argumentos uns dos outros, e todos acham difícil conceber um ponto de vista que não compartilhe a maioria de suas suposições.

Os Centranos são expansionistas por diferentes razões: alguns veem o ganho de controle de outros mundos como um ataque preventivo contra qualquer possível ameaça, alguns veem isso como uma intervenção humanitária e alguns pensam que qualquer aumento de poder é uma justificativa por si só. Todos preferem concentrar-se nos mundos mais avançados: são esses que podem descobrir a paracrônica, que correm o risco de ter sua própria Última Guerra e os que são mais ricos se apenas puderem ser organizados de maneira adequada. Em qualquer caso, a lógica expansionista Centrana não tem limites: apenas um poder soberano indivisível é a proteção adequada contra uma repetição da Última Guerra. Alguns coordenadores se desesperam com isso — há, em teoria, uma infinidade de mundos, e não há nenhuma razão física para que o número de mundos acessíveis não deva continuar crescendo sem limites.



Estilos de Vida

A riqueza pessoal desempenha um papel pequeno na sociedade Centrana, e as complexidades da economia não afetam a vida diária. Os cidadãos recebem as necessidades básicas gratuitamente, embora só se sintam realmente confortáveis (para os padrões Americanos do século 21) em torno do Grau 3 — uma política proposital para encorajar a aspiração a postos mais altos. Além disso, muitos tipos de equipamentos são ilegais para uso pessoal. Se você precisa profissionalmente de uma arma de choque, um avião ou um computador de uso geral, o seu Serviço consegue isso para você; se não o fizer, não tem razão para comprar um. O Nível de Controle do Centrum é 5. O Serviço de Justiça é louvavelmente dedicado, mas não vê sentido em sutilezas legais que possam impedi-los de apreensão rápida e punição de criminosos; por exemplo, interrogatório sob drogas é rotina. As liberdades pessoais são permitidas quando não interferem na ordem pública: por exemplo, existe liberdade de expressão, mas os Serviços controlam todas as publicações e transmissões. Centranos trabalham oito horas por dia, seis dias por semana; eles têm o domingo de folga como um resquício do cristianismo oficial. (O Centrum não reconhece a religião publicamente; a prática é liberada, mas não organizada. A pregação radical contra o Centrum é considerada uma traição desagregadora, assim como qualquer ameaça radical.) A TV é monótona, mas a música, principalmente importada de outras cronologias, é extremamente variada e surpreendentemente

de alta qualidade. Drogas recreativas de diversas variedades são legais e comuns, embora desaprovadas pelos graus superiores.

Tecnologia

O Centrum é basicamente NT8, com alguns dispositivos NT9. Sem valorizar o rápido progresso tecnológico, ele está no NT8 há quase um século, e suas máquinas carregam as marcas de décadas de lenta melhoria: elas são confiáveis e robustas, em vez de chamativas e “de ponta”. Células de energia padronizadas são usadas para todos os equipamentos que não se conectam à rede elétrica. Os computadores são muito comuns, mas geralmente têm programas limitados; existem muitas redes para fins especiais, mas nenhuma Internet. Além de comunicações e satélites meteorológicos, o Centrum não tem nenhum programa espacial digno de menção; a astrofísica é útil apenas pelo que revela sobre a paracrônica ou física de alta energia, e o Centrum tem muitos recursos em outras Terras que não requerem trajes a vácuo.

O Centrum é extremamente rico como sociedade e tem acesso a uma quantidade fenomenal de matérias-primas. Ele joga lixo e muitos resíduos industriais no mundo sem vida Q8 Omega. A fissão nuclear é talvez a fonte mais comum de eletricidade, já que o Serviço de Energia não precisa se preocupar com o descarte de resíduos. Algumas indústrias pesadas foram realocadas para os mundos colônias, mas os controles ecológicos estão em vigor em todos os mundos que os Centranos habitam.

A maioria dos Centranos mora nas cidades e usa o sistema ferroviário público para se deslocar entre seus prédios de moradia e os complexos dos Serviços. Embora ainda existam distritos de estilo antigo em muitas cidades, a arquitetura Centrana moderna tende fortemente para caixas gigantescas de vidro e concreto. As cidades estão interligadas por via aérea, uma vez que o Serviço de Transporte considerou a reconstrução da rede ferroviária de passageiros ineficiente e ecologicamente inadequada. Automóveis com célula de combustível de hidrogênio são comuns no campo, mas poucos são de propriedade privada; os Serviços, especialmente o de Agricultura, os designam para usos apropriados. O transporte de carga é feito por caminhões e navios ecra-noplanos, muitos deles equipados com geradores de campo paracrônicos programados para viajar para uma outra cronologia.

Medicina

A medicina Centrana é basicamente NT8, com tratamentos NT9 contra doenças contagiosas graças a décadas de experiência contra bioarmas selvagens. Centranos que viajam para outros mundos recebem tratamentos de panimunidade (Resistente à Doenças +8) como uma questão de rotina. O Centrum é capaz de clonar humanos, mas carece de tanques de crescimento forçado, então os clones são criados apenas como um privilégio especial para cidadãos estereis, heróis públicos ou coordenadores de sucesso incomum. Os Progressistas apoiam a clonagem em grande escala para aumentar a base demográfica do Centrum, mas não conseguiram aprovar o comprometimento de recursos necessários para criar tantos filhos sem pais. Implantes biônicos estão disponíveis no Centrum, mas a maioria dos cidadãos não precisa deles (eles são, é claro, legalmente restritos) à exceção de marcapassos e similares. Os cientistas Centranos ainda não desvendaram totalmente os segredos da interface neural, embora possam gerenciar próteses com controles simples e reflexivos. Comunicadores implantados e armas de ocultação são comuns entre os agentes do S.I. que viajam em Zonas perigosas.

PARACRÔNICA CENTRANA

De acordo com a teoria atual do Centrum, um número incontável de cronologias alternativas está organizada no espaço de 9 dimensões — mas a viagem

paracrônica pode atingir apenas um pequeno número. A tecnologia paracrônica ativa induz um efeito de polarização, de forma que os viajantes do mundo de origem só podem alcançar as cronologias em uma faixa de 8 espaços. Dentro dessa faixa, as cronologias se condensam em ondas (“quanta” para habitantes da Linha-Base), tornando-se cada vez mais difíceis de alcançar.

As cronologias são configuradas em um padrão matematicamente previsível que muda ligeiramente ao longo do tempo, embora a viagem paracrônica

para uma cronologia tenda a restringir seus movimentos. Os mundos podem até mudar de quantum ou vagar para a faixa acessível de fora — uma “nova” cronologia aparece a cada poucos anos. Os eventos dentro de uma cronologia também afetam sua configuração, de modo que as cronologias se aproximam ligeiramente de eventos históricos que são “similares” (uma palavra com um significado científico preciso para físicos paracrônicos), ou mais distantes com eventos que são “dissimilares”.

Classificação Centrana dos Mundos

O Centrum classifica os mundos de duas maneiras: por Onda e por Zona. A Onda é equivalente ao “Quantum” na Linha-Base, embora o Centrum chame seu próprio nível (Quantum 8) de Onda Zero, e o da Linha-Base (Quantum 5), por exemplo, Onda Menos Três. O Centrum pode alcançar Ondas entre Onda Menos Dois (Q6) e Onda Dois (Q10). (Para maior clareza, até mesmo esta seção usa a terminologia da Linha-Base.) O Centrum também classifica todos os mundos paralelos em relação a eles próprios politicamente, para fins de viagem e outras atividades permitidas.

Zona Púrpura: O mundo original.

Zona Índigo: Mundos colônia sem outros humanos. Acesso ilimitado disponível para qualquer cidadão Centrano. Existem três cronologias Índigo em Q8 e uma em Q9; cada uma tem alguns milhões de pessoas.

Zona Azul: Mundos vazios, incluindo aqueles naturalmente hostis à vida humana. Acesso restrito ao Serviço Intermundos por razões de segurança. Uma cronologia Azul no Q8, Omega, é a cronologia oficial de “eliminação de resíduos”. Existem também cronologias Azuis em Q6, Q7 e Q10 que podem ser colônias, mas ainda não foram exploradas.

Zona Verde: Mundos com nativos sob controle adequado. Viagem restrita aos Serviços Intermundos e Aperfeiçoamento, e aos Grau 5 de qualquer Serviço.

Zona Dourada: Mundos sem controle estabelecido, com nativos muito primitivos para representar uma ameaça séria. Esta categoria inclui os cinco mundos pós-holocausto conhecidos no Q8. Acesso limitado a agentes dos Serviços Intermundos e Aperfeiçoamento de Grau 3 ou superior, ou a agentes do Serviço de Mineração licenciados sob supervisão do S.I.

Zona Laranja: Mundos sem controle estabelecido, com nativos que desenvolveram ou poderão em breve desenvolver tecnologia suficiente para equipamentos paracrônicos (NT7+). Acesso restrito a agentes do S.I. com autorização de um S.I. Grau 5 ou superior.

Zona Escarlate: Mundos hostis e aqueles com capacidades (NT8+, psíquicas ou paracrônicas) que os tornam um perigo potencial. Acesso restrito a agentes S.I. com autorização de um S.I. Grau 6 ou superior.

Nomenclatura

Até recentemente, o Centrum usava designações de letras Gregas para os mundos vazios que eram sua maior preocupação: os três mundos colônia na Zona Índigo são Alfa, Beta e Gama, por exemplo. O S.I. agora usa oficialmente um número/letra/código numérico que fornece Onda, Zona e data do primeiro contato. Por exemplo, a Linha-Base é Menos Três/E/2015.16.3. Na prática, os agentes do S.I. usam e imitam o sistema de nomes da Infinity com base no ponto histórico de divergência ou características notáveis no presente.

As cronologias podem teoricamente ter leis físicas muito diferentes, mas apenas as bastante semelhantes podem estar acessíveis. A maioria delas tem leis físicas *ligeiramente* diferentes, geralmente no estágio de subpartículas. O Centrum pode alcançar alguns mundos com leis naturais significativamente diferentes e algumas cronologias com a ciência tão avançada que é difícil dizer se eles têm as mesmas leis. O Centrum acreditava que a física paracrônica era uma ciência madura até o final dos anos 1990, quando uma enxurrada de dados anômalos de detectores mais sensíveis colocou tudo na mesa novamente. Em 2015, o Serviço Intermundos descobriu a existência de Secundus, outra cronologia de viajantes transdimensionais. A tecnologia paracrônica é tão sensível às variações mínimas nas leis físicas que só deve funcionar em algumas cronologias, e os parafísicos Centranos estavam confiantes de que essas cronologias se repeliriam: nenhuma poderia estar mais perto do que Q1 ou Q15. Então, sobre o que mais eles estão errados?

Tecnologia Paracrônica do Centrum

Como a Infinity, o Centrum usa transportadores (que chama de ônibus) e projetores (que chama de estações) para transportar pessoas e mercadorias através das cronologias. Como a Infinity, o Centrum só pode enviar um transportador não assistido entre mundos no mesmo quantum. Como a Infinity, seus transportadores precisam de um gerador paracrônico (também cerca de 1/200 da massa do transportador) e um sistema de potência pulsado para fornecer energia para o salto. Os transportadores Infinity precisam de 200 kJ de energia por tonelada, mas os modelos do Centrum mais eficientes e maduros requerem apenas 100 kJ por tonelada. Como os projetos da Infinity, no entanto, o sistema de energia custa \$50 e pesa 2,5 kg por kJ. A paracrônica do Centrum é mais confiável do que os sistemas Infinity; adicione um bônus de +2 à perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica) para um transportador ou projetor construído no Centrum.

Salto entre quanta exigem estações. O Centrum tem quase mil estações espalhadas por sua superfície, principalmente nos centros urbanos. Tem até quatro estações marítimas que podem ser rebocadas para qualquer ponto dos oceanos. Além de servir como hubs de transporte, essas estações monitoram as cronologias: a partir dessas

Comunicações Paracrônicas

Para enviar mensagens entre mundos, o Centrum usa cápsulas de mensagem transportadoras de 5 kg, muitas vezes equipadas com transmissores de rádio e um motor de ventilador tubular para carregá-las a uma altura segura para o salto. Os transportadores tripulados têm uma “caixa de correio” interna independente que usam quando saem do quantum, trocando-a regularmente por uma caixa de correio correspondente em casa (contanto que ainda estejam ao alcance de uma estação). Os drones de mensagens não são usados com tanta frequência nas missões Q6 e Q7: o Centrum não tem certeza de quão boas são as técnicas de varredura da Infinity, mas é melhor errar sendo cauteloso.

estações principais, o Centrum pode detectar saltos paracrônicos de forma confiável entre todos os quanta acessíveis. (a Linha-Base só pode detectar saltos dentro da mesma cronologia.) Após 10 minutos e um teste de Física (Paracrônica) bem-sucedido, um operador em tal estação (ou examinando seus dados) pode dizer o tipo de salto — projetor, transportador, cataclismo, etc. — e seu quantum de origem. Após uma hora de análise e um segundo teste bem-sucedido, ele pode determinar a cronologia específica de origem (ou suas coordenadas paracrônicas, se for uma cronologia desconhecida), e a localização física do salto (com uma margem de alguns quilômetros). Com um sucesso crítico, ele pode determinar a massa do salto.

O Centrum também usa detectores paracrônicos em outras cronologias, mas eles só podem detectar saltos na mesma cronologia em que o detector está localizado, supondo que o operador faça um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Eles só podem detectar tipo e direção; para obter um quantum específico, cronologia ou localização de salto, dois ou mais detectores são exigidos para fazer a “triangulação” em uma leitura. Os detectores locais levam três vezes mais tempo para determinar informações específicas (então determinar o tipo e quantum do salto requer meia hora de trabalho), e determinar cronologias específicas e locais de salto requer um teste de Física (Paracrônica) com um redutor de -3. Um detector local pode caber em uma mochila de grande porte; custa \$600.000, pesa 22,5 kg, e tem uma distância de alcance de 1.000 metros. Se o operador tiver tempo para configurar as antenas a pelo menos 3,5 m de distância do detector em todas as direções, o alcance é expandido para 3,5 km. Unidades maiores pesam 62,5 kg, e custam \$1,2 milhão para cada 3,5 km adicionais de alcance.

As estações paracrônicas do Centrum podem recuperar um ônibus dentro de 750 metros de sua localização relativa no espaço, exceto para saltos de dois quanta, que requerem uma localização espacial dentro de 200 metros. Os saltos de dois quanta são difíceis, na melhor das hipóteses; eles só podem ocorrer durante uma “janela” quântica de cerca de uma hora de duração. Os computadores do Centrum podem prever as janelas com cerca de quatro dias de antecedência, mas erram sobre quando é esse quarto dia cerca de uma vez em seis.

O SERVIÇO INTERMUNDOS

Todas as viagens paracrônicas são tecnicamente competência do Serviço Intermundos, que opera todas as estações paracrônicas do Centrum. Na prática, ele delega grande parte do transporte de rotina entre as zonas seguras aos vários Serviços industriais, mas, fora isso, guarda cuidadosamente seu monopólio. Chamar o Serviço Militar, embora às vezes necessário, é uma séria mancha no currículo de um agente do S.I.; isso pode dar a uma situação ruim uma chance de ficar completamente fora de controle.

O Serviço Intermundos mantém suas próprias forças para evitar tais constrangimentos e treina seus batedores e agentes secretos para o combate. (Dito isso, as principais armas do S.I. são o atordoador e o lança-agulhas; há uma forte predisposição cultural para a sutileza dentro da Intermundos.) O S.I. valoriza a sutileza, bem como o sucesso comum, e incentiva o uso de recursos locais. Seus agentes devem ter uma visão de longo prazo, o que explica sua preferência pelo sigilo e infiltração em relação à interferência rápida e suja: eles desejam manter o máximo de liberdade de ação.

A Intermundos tem milhões de funcionários — bem maior do que sua análoga Secundana, a Patrulha Infinity. No entanto, agentes considerados adequadamente treinados para planejar ou completar missões em cronologias não controlados são raros, e essas equipes pioram a situação competindo pelas poucas missões disponíveis. O duro criticismo interno garante que cada missão seja cuidadosamente planejada, com segurança contra falhas e backups, mas também reduz o total de operações.

Recrutando em Outros Mundos

O Centrum respeita o talento e o S.I. está dolorosamente ciente de como sua base de habilidades pode ser limitada. Segundo uma emenda de 2012 aos Protocolos de Lockridge, o Serviço Intermundos tem o direito de convidar extratemporais “especialmente dignos” a se inscreverem como trainees de Grau 1. Os candidatos passam então por uma bateria de testes para verificar suas habilidades, potencial e confiabilidade, para que o Serviço saiba o que fazer com eles. Performar mal provavelmente significa ficar preso a funções sem relevância; falhar no teste de lealdade acarreta deslocamentos restritos e monitoração de perto (para aqueles que são muito valiosos para dispensar) ou exílio — ou mesmo execução, se o candidato for visto como um perigo potencial. (O agente que recrutou um candidato executado pode contar com o posto de descarte de lixo nuclear pelo resto de sua carreira, na melhor das hipóteses.) Se sair bem nos testes, oficialmente, pode qualificar um extratemporal para uma cidadania probatória.

Extratemporais são o único grupo que sofre de preconceito social generalizado no Centrum. Oficialmente, os recrutas têm as mesmas chances de promoção que qualquer outra pessoa; extraoficialmente, é provável que o S.I. os coloque em posições de nível médio sem muita chance de avanço, especialmente se eles foram escolhidos em primeiro lugar por causa de um talento especial para a ciência, línguas ou psiquismo.

Diretrizes Intermundos

O S.I. não tem como investigar cronologias além de enviando pessoas para dar uma olhada. Normalmente, a primeira inspeção aloca várias equipes em locais onde a maioria das cronologias tem cidades importantes (Jericó, Constantinopla, Londres, Nanquim, Nova Orleans). Depois disso, depende da Zona: eles usam imagens aéreas nas Zonas Azul e Dourada, muito mais agentes na Zona Laranja e alguns agentes escolhidos a dedo na Zona Escarlata.

É importante notar que o Centrum não tem uma diretiz geral de sigilo sobre a paracrônica. Na Zona Dourada, os agentes costumam se passar por “visitantes de um lugar distante” e usam equipamentos de alta tecnologia quase que livremente; O Centrum realmente não se importa com o que os nativos pensam, desde que não sejam uma ameaça. Em pelo menos dois mundos de baixa tecnologia (incluindo Arachne, um antigo eco do Quantum 7 no século 16), o Serviço de Aperfeiçoamento revelou deliberadamente a existência do Centrum no processo de criação de governos fantoches.

Nas Zonas Laranja e Escarlata, o S.I. é muito mais cauteloso e proíbe estritamente a revelação de viagens paracrônicas a qualquer pessoa que possa construir seus próprios transportadores. Se eles souberem o suficiente sobre como os locais pensam, eles terão uma história de fachada planejada para se encaixar nos boatos conspiracionistas locais em caso de exposição. Para um eco do final do século 20, eles trariam um OVNI ou um helicóptero preto. O objetivo principal do Centrum é sempre atingir um nível de influência suficiente para bloquear o desenvolvimento da paracrônica. Mas a maioria do pessoal do S.I. também deseja estar em posição de salvar qualquer outra cronologia de uma Última Guerra, o que fortalece sua preferência geral por cronologias com um poder hegemônico sobre aquelas com estados concorrentes. O Centrum geralmente escolhe um lado (aquele que eles acham que podem se infiltrar e manipular com mais facilidade) e sutilmente o constrói enquanto derruba seus rivais. Se a Infinity aparecer do outro lado, a Intermundos pondera as opções — ir fundo para sabotar clandestinamente a Patrulha, ou fornecer abertamente a um lado conselheiros, armas e suprimentos de alta tecnologia, ou algo entre os dois.

Intermundos e os Ecos

Quase 300 cronologias Quantum 6 duplicam Secundus em algum ponto anterior de sua história. Físicos paracrônicos acreditam que ter Secundus operando a paracrônica tão perto do Centrum está criando um efeito de interferência atraindo essas cronologias de fora da faixa acessível. É verdade que esses são os mesmos cientistas que tinham certeza que Secundus não poderia existir, mas, de fato, há evidências para sua nova teoria: os ecos passam por períodos previsíveis de *instabilidade paratemporal*. Durante esses períodos (cerca de um terço do tempo), um eco pode mudar de configuração com muita facilidade, e a interferência de extratemporais em suas histórias pode fazer com que eles mudem para outro quantum — às vezes através de vários ao mesmo tempo! (Consulte *Deslocamento de Cronologia*, pág. 104.) Após uma grande mudança na história local, a cronologia tende a se estabilizar onde está, tenha sido deslocada ou não.

Como resultado, os ecos se tornaram o principal “front” na guerra com Secundus. A maioria dos cientistas concorda que deslocar ecos suficientes para quanta mais elevados acabará fazendo com que o próprio Secundus mude para um quantum inferior por meio de um princípio de ação-reação, possivelmente até mesmo fora da faixa acessível. O Centrum também é seduzido pela ideia de adicionar mundos disponíveis para uma eventual exploração. As operações em muitas cronologias Q9 e Q10 foram colocadas em espera enquanto o Serviço Intermundos se concentra nos ecos: se o Centrum não se apoderar deles agora, pode nunca ser capaz de fazê-lo.

Mentalidade Intermundos

Os agentes de campo do Serviço Intermundos são geralmente mais cabeça aberta do que seus coordenadores, mas ainda têm problemas para entender pontos de vista radicalmente diferentes, como democracia ou religião fundamentalista. Secundus os confunde terrivelmente por causa do controle paracrônico da Infinity frente a governos e corporações. Mesmo os coordenadores que possam favorecer um entendimento com Secundus veem isso como uma anarquia — entre a Infinity, a ONU e governos nacionais poderosos, não há ninguém *com quem* assinar um tratado!

Os agentes do Serviço Intermundos são treinados para ter uma visão de longo prazo, que é uma das razões pelas quais eles preferem a infiltração à intervenção visível. A outra é que a força maciça significa perder o controle dos assuntos locais para o Serviço Militar ou o de Aperfeiçoamento.

Atualmente, o Centrum deslocou nove ecos para Q7 e seis para Q8 ou superior; dois foram enviados para Q5 por cálculos errados. Quatro outros foram acidentalmente deslocados para um quantum superior por Secundus, que também mudou três para quanta inferiores (e um de volta para Q6 de Q7): A Infinity raramente pode prever os efeitos de uma intervenção.

O Serviço de Aperfeiçoamento

Separado do Serviço Intermundos em 2012, com alguns funcionários de vários outros Serviços, o Serviço de Aperfeiçoamento recebe a tarefa de civilizar as cronologias menos desenvolvidas onde o Centrum adquiriu o controle. Com as recentes mudanças de política e a guerra contra Secundus, existem muito mais mundos desse tipo agora do que no passado, e o Centrum está achando a tarefa mais difícil do que o previsto.

O Aperfeiçoamento é essencialmente dividido em correntes independentes de pequenos grupos de coordenadores, cada um com sua própria ideia de como melhor modificar um mundo para exploração imediata e absorção de longo prazo. Eles andam recebendo uma carta branca incomum: o consenso é que a única maneira racional de proceder é experimentar muitos sistemas diferentes e verificar novamente em uma geração para ver o quão bem-sucedidos eles têm sido. Bastante difícil para os nativos, mas sua atual miséria caótica também não é muito atraente.

CAMPANHAS CENTRUM

O uso mais óbvio do Centrum é como um vilão na campanha padrão dos Mundos Infinitos. O seu mundo original geralmente fica fora de alcance — e da ação — mas a Infinity Ilimitada adoraria saber mais sobre seu inimigo. Patrulheiros que provarem ser excepcionalmente bons em infiltração (ou em irritar seus superiores) podem ser designados para visitar Quantum 8 por meio de um portal de acesso ou saltador de mundos psíquicos e voltar com relatos. As chances de sobrevivência não são boas, menos ainda de sucesso, a menos que a equipe de reconhecimento tenha uma carta na manga — um Centrano desonesto para treiná-los ou até mesmo guiá-los, pelo menos, e talvez também recursos especiais como psiquismo, magia ou tecnologia estranha. O Centrum parece muito vulnerável à magia; simplesmente *não se encaixa* em sua visão de mundo racio-

nal e tecnocrática. Embora o Centrum seja um mundo sem mana, a Patrulha sempre poderia encontrar um estilhaço de realidade aprimorada com mana em algum lugar para ajudar a trazer a diversão. O prêmio para o sucesso seria a informação: como o Centrum pensa em geral, como eles calculam os deslocamentos de cronologia, ou talvez notícias de uma grande operação do Centrum para impedir em cima da hora (veja *Tramas Centrum a Impedir*, abaixo).

A Guerra Infinita

Geralmente, no entanto, Centranos aparecem em outras cronologias. Quantum 6 é o foco principal da luta, mas o Serviço Intermundos opera em todos os lugares. O Centrum tem muito menos problemas para se infiltrar em uma sociedade relativamente aberta como a Linha-Base do que o contrário, então eles podem até aparecer em mundos quânticos baixos, embora precisem de um motivo especial para arriscar. Esse motivo não é necessário no Q7 ou mesmo no Q6: o Centrum dá ao Serviço Intermundos todos os recursos necessários para operar dentro de sua esfera natural de influência.

O Centrum também pode aparecer como um adversário em outras campanhas transdimensionais: ele provavelmente tentaria apenas recrutar quaisquer viajantes independentes, mas

seria impiedosamente oposto a qualquer ameaça ao seu monopólio paracrônico. (Mas certifique-se de que não permitir invasões diretas, para manter a campanha em uma guerra de influência em vez de apenas uma guerra.) Embora o Serviço Militar seja pequeno em comparação com os exércitos da Linha-Base (apenas meio milhão de homens), é especialista na tática blitzkrieg contra inimigos de baixa tecnologia, e com seu armamento NT9, seria um difícil até mesmo para alguns exércitos de alta tecnologia.

Em ambos os casos, os Centranos podem se ajustar a qualquer tipo de personagem “agente secreto”. Muitas vezes é difícil encaixar PdMs contínuos em uma campanha transdimensional, mas um Centrano pode ser o cérebro por trás dos esquemas os jogadores atrapalham, ou o contato sombrio que lhes dá informações, mas tem uma agenda privada, ou ainda o rival desencaminhado (geralmente do sexo oposto) que tenta recrutar os PdJs... ou pelo menos o mais atraente.

Representando Centranos

Os jogadores também podem participar da guerra infinita do outro lado. Alguns grupos podem gostar de interpretar os vilões de vez em quando. Ou eles podiam jogar extratemporais recrutados em situações horríveis o suficiente para

Tramas Centrum a Impedir

A Infinity Ilimitada não tem ideia de que uma das razões do Centrum para “roubar” as cronologias ecos é tentar mudar a Linha-Base para um quantum inferior. Na verdade, o Centrum está tentando ajustar as configurações dessa cronologia para deslocá-la de Quantum 5 para Quantum 3. Não apenas isolaria todos os azarentos habitantes da Linha-Base que estão em Q6 e Q7, mas também tornaria a Linha-Base facilmente acessível por transportador a partir de cronologias perigosas em Q3, como Merlin-1 (pág. 132), Reich-5 (pág. 57) e Shikaku-mon (pág. 148).

Um grupo de Pragmáticos e Progressistas tem defendido uma abordagem diferente: construir uma grande armada equipada com transportador em um dos ecos deslocados para Q8, então deliberadamente transferi-los de Q6 para Q5 e invadir a Linha-Base diretamente. O principal argumento contra essa tática tem sido o custo: embora a Patrulha Infinity seja bastante pequena, as forças armadas coletivas da Linha-Base superam o Serviço Militar. Mas se o Centrum obtivesse armamento mais avançado (digamos, de Califa, pág. 117) ou encontrasse aliados entre os terroristas da Linha-Base, ele poderia tentar.

Uma pequena facção de coordenadores é a favor do oferecimento de tecnologia paracrônica a mundos em outros quanta, calculando que uma parceria poderia controlar os outros mundos mais facilmente do que o Centrum sozinho. É improvável que esse ponto de vista ganhe muita popularidade no Fórum, mas se algum contratempo deixar o Centrum em pânico, eles podem tentar criar um segundo front para a Infinity no Q3 ou Q4. (O Reich-5 é um alvo assustadoramente tentador para tal oferta.) Os renegados Centranos são mais propensos a tentar isso, já que quebrar o sigilo seria uma maneira de ganhar uma posição elevada em um mundo paralelo!

que o Centrum parecesse um salvador. Se eles quiserem tentar consertar sua cronologia ou cronologias originárias, o Serviço Intermundos permite que implementem qualquer plano que deixe o Centrum no comando. Se forem realmente bem-sucedidos, podem ser transferidos para o Serviço de Aperfeiçoamento e orientados a fazê-lo outras vezes!

Alternativamente, o MJ pode tornar o Centrum mais agradável e talvez se livrar totalmente da guerra dimensional. Ainda há uma diferença básica de abordagem: enquanto a Patrulha Infinity passa a maior parte do tempo limpando a bagunça de outras pessoas, o Serviço Intermundos dá mais ênfase em fazer sua própria bagunça.

Se os jogadores vão tentar “roubar” um eco, a missão estereotipada do Centrum, eles precisam de uma mudança histórica: o MJ pode designar uma, ou, se os jogadores conhecem sua história, eles podem tentar descobrir algo sozinhos. Qualquer coisa que torne a história da Linha-Base mais parecida com o Centrum é um jogo justo (consulte *Metendo um Dibre no Destino*, pág. 87) — mas a direção do deslocamento geralmente não pode ser calculada para destruir cidades e deslocamentos brutais semelhantes. Os jogadores também devem se lembrar de ter um plano B caso a primeira abordagem não funcione.

A missão mais comum do Serviço Intermundos, na verdade, é a infiltração de longo prazo, construindo a estrutura de poder do Centrum em uma determinada cronologia ou adquirindo conhecimento da maneira mais segura possível. Os grupos de jogadores são mais propensos a receber breves missões de apoio, trazidas para fornecer a experiência de que os infiltrados precisam para melhorar sua posição — geralmente por meios ilegais como arrombamento e invasão, roubo ou “desaparecimento” de algum indivíduo.

Guerras Infinitas Alternativas

A guerra dimensional pode ser um cenário muito estável: nenhum dos lados realmente tem os recursos para excluir o outro completamente e eles são imunes a ataques diretos. Mas os MJs que desejam perturbar o status quo também têm várias opções. Primeiro, outra cronologia poderia se tornar paracrônica e tentar esculpir sua própria esfera de influência (dentro de um quantum); O Reich-5 está prestes a ser uma dessas ameaças, e se o Chronobahn (pág. 79) se estender para fora do Q3, pode ser ainda pior. Para alterar o equilíbrio atual ainda mais, talvez algum deslocamento inexplicado jogue o Reich-5 em Quantum 6, bem entre a Linha-Base e o Centrum!

Para uma grande mudança no cenário existente, faça com que os deslocamentos de eco criem finalmente a reação que os cientistas Centranos teorizam e desloque a Linha-Base para Quantum 4 ou Quantum 3. Ou faça com que funcione, mas não exatamente como o esperado: mude Secundus para Quantum 6 e transforme o jogo em uma guerra franca. Ou desloque a Linha-Base completamente para fora da faixa acessível — o que seria uma vitória! Claro, então o Centrum teria que lidar com os agentes da Infinity que ficaram para trás, que de repente tem *muito* menos interesse em manter a paracrônica em segredo, e uma *enorme* motivação para vingança. Ou desloque o Centrum para Q9 ou Q10 (“opa, inverteu o sinal dessa equação”) e dê a ele um novo conjunto de mundos para se preocupar.

Um avanço tecnológico é outra possibilidade. Os saltadores de mundo psíquicos podem viajar entre quanta indefinidamente longe do Centrum ou Secundus: isso deixaria os “Mundos Infinitos” fazerem jus ao seu nome. Se a técnica (ou alguma outra que ignore as restrições quânticas) for trazida de fora por outra cultura transdimensional, a guerra dimensional ganharia um participante que poderia até forçar o Centrum a se aliar com a Infinity.

As missões de investigação são outra possibilidade: o Centrum está continuamente em alerta para a influência da Infinity e, no processo, frequentemente descobriu anomalias em mundos que eles pensavam que entendiam. Também há missões de inspeções diretas, seja para cronologias recém-surgidas ou para mundos que o Centrum só agora está se preparando para examinar em profundida-

de (geralmente porque agora eles têm alguém que pode arriscar algumas palavras nos idiomas locais). Alguns mundos da Zona Dourada certamente têm características desconhecidas — um mundo bárbaro pode acabar sendo o pós-holocausto, com resquícios da antiga alta cultura ainda por aí, ou uma superstição local sobre magia pode acabar tendo raízes em algum tipo de fato concreto.



Centrum Sombria, Centrum Leve

Os Centranos, conforme apresentado no cenário padrão de Mundos Infinitos, *não* são boas pessoas. Embora não sejam especialmente corruptos, eles são ligeiramente paranoicos, muitas vezes tacanhos e definitivamente implacáveis. (Ou, a seus olhos: preocupados com a defesa, impacientes com práticas arcaicas ou sem sentido e pragmáticos em sua determinação de cumprir seus objetivos.) É fácil torná-los ainda mais vilões; tudo o que eles precisam é de uma ideologia adequadamente cruel. Embora esse nicho ambiental pareça bem preenchido pelo Reich-5, talvez o Centrum seja uma tecnocracia comunista atea cheia de gulags para cabeças-duras falantes de árabe. Isso pode criar um bom cenário de “Segunda Guerra Mundial, Mais Uma Vez”, já que a Infinity tem que se aliar a seus inimigos mortais para derrotar uma nova remessa de inimigos mortais.

MJs que desejam um Centrum melhor, talvez como base para PdJs, podem transformá-lo sem muitos problemas. Credite-o com genuínas boas intenções em relação a outras cronologias (é claro, ele ainda pode ter problemas para entender os pontos de vista estrangeiros), e dê ao Centrum Leve mais consideração ao indivíduo no lugar de seu comunitarismo que justifica os meios. Demonstre sua aversão genuína ao racismo e sexismo e sua devota preocupação com a ecologia e a igualdade de oportunidades. O Centrum Leve poderia até ter um Parlamento eleito democraticamente no lugar do Fórum, embora fosse divertido brincar com uma democracia variante. Talvez todos tenham votos iguais ao seu grau de cidadania, e a candidatura real para o cargo é restrita ao Grau 7. A Linha-Base pode ser substituída por uma cronologia mais vil, totalmente removida do cenário, ou até mantida a mesma, com os dois lados vendo além dos estereótipos desagradáveis que cada um tinha do outro.

Talvez isso possa levar a uma verdadeira evolução no Centrum, permitindo que ele aceite parceiros em vez de rivais ou súditos. O Centrum e a Linha-Base poderiam ancorar uma Federação de Mundos, espalhada por centenas de Terras paralelas, reunindo sua tecnologia e recursos, implantando colônias e enviando diplomatas e acadêmicos para mundos mais primitivos. O Serviço Intermundos e a Infinity podem se tornar instituições multidimensionais que lidam com a exploração — e defesa contra um totalmente mobilizado Reich-5 e seu Sonho dos Mil Mundos.

Interpretando o Serviço de Aperfeiçoamento

Uma possível campanha poderia envolver uma equipe de coordenadores do Serviço de Aperfeiçoamento designados para “civilizar” um mundo da Zona Dourada (ou possivelmente Laranja). Para finalmente absorver a cronologia, mudanças culturais de longo prazo provavelmente serão necessárias (veja *Tente*

Mudar o Mundo, pág. 105). Os objetivos básicos são unidade política, hierarquia meritocrática e progresso técnico (até um NT5 ou 6 estável, de qualquer maneira); seria um bom bônus torná-los falantes de Inglês. Os meios usados dependem totalmente dos jogadores: eles têm um grande orçamento e algumas centenas de funcionários, mas é improvável que recebam muito mais ajuda sem resultados intermediários impres-

sionantes. O MJ deve ser generoso com o equipamento solicitado no início da campanha, mas mesquinho com pedidos posteriores. (“Você *tem* um mundo inteiro *próprio*; certamente você pode encontrar um robô matador de tanques em *algum* lugar.”)

Tal campanha apresenta muita liberdade para o jogador e um papel de MJ mais reativo — mas planeje algumas surpresas, e não se esqueça de que a Infinity provavelmente interferirá se eles puderem. Consulte *Tornando Fácil (ou Quase) a Conquista de Cronologias* na pág. 208 para mais sugestões. Os Centranos tendem a subestimar os nativos, confundindo primitivos com estúpidos e sendo confundidos sempre que eles não agem “racionalmente” — ou seja, como os Centranos. Os líderes do Centrum também subestimam o perigo de que uma equipe Aperfeiçoamento, ao aprender a entender os nativos, possa vir a se identificar com eles. Isso pode levar a alguns conflitos morais interessantes entre os próprios PdJs (ou entre os jogadores!) ou com seus superiores e subordinados.



Renegados

Uma campanha também pode ser construída em torno de uma equipe que se afasta do Centrum. O jogo pode começar com renegados ou com um grupo de agentes que lentamente se desilude com seus superiores e decidam pular fora por conta própria. Se eles passarem para a Infinity Ilimitada, eles podem pender a balança de poder. Encontrar um nicho para eles em alguma outra cronologia deveria ser possível, mas não seria um jogo muito bom, a menos que estivessem tentando construir um império, encontrando algo inesperado, ou ambos. Criar um novo grupo de viajantes transdimensionais também é uma possibilidade, mas traria a ira do Centrum e da Infinity juntos.

REICH-5

Esse paralelo divergiu da Linha-Base com o assassinato do presidente eleito Franklin D. Roosevelt por Giuseppe Zangara em 1933 e o retorno dos Estados Unidos ao isolacionismo. Enquanto a América afundava ainda mais na depressão e no desespero, a Alemanha de Hitler e o Japão Imperial destruíram os Aliados Ocidentais.

Encorajado por essa vitória, o fascista Partido da União chegou ao poder nos Estados Unidos sob William Dudley Pelley (líder da organização paramilitar Camisas de Prata que ele inspirou nos Camisas-pardas) em 1944.

Depois que as tropas Alemãs e as armas atômicas esmagaram o movimento antifascista Americano os Estados Unidos tornaram-se parceiros do Eixo Mundial junto com a Alemanha nazista e o Japão Imperial. Os Estados Unidos desmoronaram lentamente, nunca conseguindo arcar com sua parte no fardo totalitário, mas nunca conseguindo se livrar do jugo fascista. A Alemanha perseguiu o sonho de ferro no espaço, e o Japão mergulhou cada vez mais em suas fantasias bushido, as duas potências vagamente cientes de que só tinham um ao outro para culpar, conquistar e aprender. Governadores e generais corruptos começaram a perseguir seus próprios fins à medida que as ideologias nascidas na guerra e na conquista se suavizavam e decaíam na paz sem fim.

Então veio o *Ausbruch*, a “fuga” para outros mundos. De repente, o Reich tinha novos mundos para conquistar — e o destino da raça Ariana para moldar em mil cronologias. Felizmente, o Reich como um todo não sabe disso... ainda.

HISTÓRIA

Hitler Vencedor

A Grande Depressão gerou demagogos em todas as grandes potências do mundo, de pacifistas na Grã-Bretanha a socialistas na França e fascistas na Alemanha. Todos os três tipos estavam em ação nos Estados Unidos. O assassinato de FDR deixou o país à deriva e passou do liberalismo bem-intencionado do presidente John Nance Garner para a “mão forte” do presidente republicano Charles Lindbergh, que proclamou

publicamente que o fascismo era a “onda do futuro”. Os socialistas e comunistas da América se opuseram a ele, e quando a Depressão continuou a se aprofundar, Lindbergh perdeu as eleições em 1940 para o democrata socialista Henry Wallace.

A essa altura, a blitzkrieg de Hitler engoliu a Polônia e derrubou a França em semanas. Se os Estados Unidos tivessem enviado ajuda, a Grã-Bretanha poderia ter sobrevivido, mas sem FDR, os Estados Unidos permaneceram presos ao isolacionismo e à depressão. Com a queda da Grã-Bretanha para a guerra submarina irrestrita em outubro, Hitler estava livre para se voltar contra seu aliado Stalin, lançando a “Operação Barba-rossa” em maio de 1941. Em setembro, Moscou havia caído nas mãos do Terceiro Reich. Operando em linhas internas, os nazistas resistiram facilmente aos contra-ataques descoordenados do primitivo Exército Vermelho e, no final de 1942, a União Soviética havia sido conquistada e incorporada pela Alemanha como Reichsostland. A Segunda Guerra Mundial acabou.

Enquanto a Alemanha engolia a Europa (e, por extensão, a África), o Japão conquistou o Oriente, desde a invasão da Manchúria em 1931 até a queda da Austrália em 1943. A China esmagou o exército Japonês na guerra de guerrilha, e a invasão da Índia parou em Bengala, mas os militares Japoneses comandaram virtualmente toda a orla do Pacífico. Seu único obstáculo era a América dominada pela depressão, instável e isolacionista. Em 2 de setembro de 1944, os Japoneses atacaram as bases Americanas nas Filipinas, Guam e Havaí simultaneamente. O ataque Japonês foi o golpe de misericórdia para a democracia Americana.

América Destruída

Os movimentos fascistas da América, criados pela Depressão e energizados pelas vitórias de Hitler, cresceram continuamente por mais de uma década. Seu líder era William Dudley Pelley, da Carolina do Norte, cuja brigada da Camisa de Prata foi inspirada nos camisas-pardas da SA de Hitler. Pelley e outros fascistas Americanos, incluindo o antisemita “padre radialista” Padre Charles Coughlin, Lawrence Dennis, G.S. Viereck e Seward Collins, formaram o Parti-

do da União em 1936 para trazer o fascismo para a América. O radicalismo econômico de Wallace provou ser impraticável e, junto com sua tendência crescente de governar para as massas, ele conseguiu atrair um número cada vez maior de Americanos para o Partido da União. Pelley juntou-se aos Republicanos de Lindbergh como candidato a vice-presidente na eleição de 1944 em uma “chapa de unidade” que correu à frente de Wallace nas pesquisas.

Wallace não conseguiu obter o apoio da indústria ou dos militares, de quem ele havia se afastado completamente durante seu mandato. Um atirador desconhecido atirou e matou Lindbergh em 22 de outubro de 1944, e Pelley foi levado à presidência em meio a tumultos e caos enquanto as esquadras de porta-aviões Japonesas bombardeavam Los Angeles e Seattle, e bloqueavam o Canal do Panamá. A invasão Alemã do Canadá em 1945 só aumentou o caos, e Pelley declarou lei marcial e estado de emergência. Republicanos e Democratas rejeitaram a imposição de poderes ditatoriais por Pelley, e Pelley pediu à Alemanha que ajudasse a “restaurar a ordem” nos Estados Unidos. O senador Robert Taft, de Ohio, emergiu como o líder da oposição anti-Pelley e foi indicado tanto pelos Democratas quanto pelos Republicanos em 1948. Os campanhas do Partido da União de Pelley, o autodenominado “Exército da União”, estavam mais interessados em lutar contra o Exército dos EUA e linchar negros e judeus do que defender o país, e apenas a carnificina operada pelo Japão na China e na Índia evitou uma invasão Japonesa real. Quando Pelley descaradamente roubou a eleição de Taft, isso escalou a situação para uma guerra civil em grande escala e os Alemães enviaram 40 divisões para a América ao lado de Pelley.

Mesmo a menor chance de sucesso para as forças anti-Pelley se esvaíram quando Werner Heisenberg inventou a bomba atômica em 1950. Após testes secretos no Reichsostland, a bomba foi usada em quatro cidades Americanas em 27 de junho de 1950. A resistência entrou em colapso abruptamente e a Alemanha Nazista era dona de três continentes quando Adolf Hitler morreu em 31 de outubro de 1951.

Deutschland Über Alles

Após uma breve luta pelo poder nos bastidores, Reinhard Heydrich, o segundo no comando da SS, tornou-se o Führer nazista e começou a consolidar os ganhos da Alemanha, formalizando a divisão da Índia com o Japão, completando a pacificação da América e da Rússia, e começando a conquista Alemã do espaço. Quando o Japão e a América assinaram o Eixo Washington-Tóquio em 1961, Heydrich estabeleceu o Eixo Mundial para cimentar a aliança das três grandes potências fascistas, aumentando o papel da América fascista para equilibrar o Japão Imperial. Em 1965, a Alemanha transferiu o Canadá para a administração Americana para compensar a perda do Alasca, Havaí e das Filipinas para o Japão. Quando Heydrich morreu em 1975, as botas Alemãs tinham caminhado na lua e em Marte, e os ditadores da América estavam totalmente integrados ao sistema mundial Alemão.

A resistência ao Eixo Mundial foi esporádica, sendo a mais séria a “Revolta de 76” na América, que as SS só derrubaram depois de arrasar cinco cidades e dizimar a população em áreas rebeldes. Führer Viktor Alchsneiss seguiu essa vitória com a destruição dos rebeldes no Afeganistão e no Peru; o bombardeio de saturação com ogivas de nêutrons eliminou-os em 1983. Desde então, o domínio do Terceiro Reich sobre um mundo escravizado funcionou cada vez mais suavemente com a órbita de satélites espíões globais, a invenção de sofisticada tecnologia de vigilância por computador e a lenta, mas constante expansão do sonho de Hitler para as estrelas.

GEOPOLITIK

Embora a Itália e a Argentina fascistas ainda mantenham alguma liberdade de ação, dominando seus próprios estados satélites como a Turquia e o Peru, eles permanecem essencialmente como apêndices da política e da economia imperial Alemã. Finlândia, Suid-Afrika e Espanha são quase independentes, com seus próprios cartéis corporativos, nenhuma presença da Gestapo digna de menção em suas cidades e nenhuma base da Luftwaffe ou Kriegsmarine em seu solo. (O mesmo poderia ser dito para os canatos da Ásia Central, ou os fascistas Eire, México e Brasil, mas esses estados marginais mal conseguem manter suas próprias populações sob controle.) No entanto, eles mantêm sua independência doméstica apenas seguindo servilmente a Alemanha liderar em todas as questões externas, não melhor do que os estados fantoches Alemães como a França de Vichy, Hungria, Romênia, Suécia ou Bulgária. Essencialmente,



o mundo tem três grandes potências — Alemanha, Japão e América — e apenas duas superpotências.

Grande Alemanha e o Terceiro Reich

Estendendo-se da foz do Reno às fronteiras da Ucrânia e do Mar Báltico aos Alpes, *Grossdeutschland* (Grande Alemanha) acrescenta Dinamarca, Holanda, Suíça, Áustria, Lituânia, Polónia e partes da Bélgica e Tchecoslováquia à Alemanha pré-guerra. Apenas “verdadeiros Alemães” podem se tornar cidadãos da Grande Alemanha, e os 140 milhões de cidadãos que vivem no coração do nazista dominam os 35 milhões de eslavos (principalmente Tchechos e Poloneses) que realizam todo o trabalho braçal e tarefas domésticas no Reich. Os cidadãos Alemães (geralmente leais e patrióticos; a Alemanha é NC4 para os Alemães) têm o padrão de vida mais alto do mundo, pago por imensas fábricas de trabalho escravo no Reichsostland.

As enormes autobahns da Alemanha aceleram a produção agrícola, carvão e ferro do Governo-Geral da Polónia, no Leste, até os fornos industriais do Ruhr, no Oeste. As fábricas da Alemanha, as mais limpas e avançadas do mundo, produzem enormes quantidades de aeronaves, veículos motorizados, armamentos, produtos químicos, plásticos, compostos avançados e óticos. A Alemanha se assemelha a um gigantesco parque industrial, com enormes espaços verdes e cinturões de floresta, mesmo no meio de cidades industriais como Munique, Düsseldorf, Breslau e Brünn. O estado mantém refú-

gios de vida selvagem escrupulosamente e mantém um estado de bem-estar social do berço ao túmulo firmemente estabelecido. Estádios gigantes, hospitais e salas de concerto dominam o horizonte das cidades limpas e ordeiras do Reich.

Por trás dessas fachadas de mármore e granito de Albert Speer, no entanto, a política interna do Reich congelou. Heydrich tomou o poder de forma tão completa e eficaz após a morte de Hitler que foi capaz de expurgar seus rivais e impor obediência e disciplina em todo o Partido. Ele até conseguiu domar a SS, graças à sua própria rede de contatos dentro dela. Heydrich estava confiante o suficiente em seu próprio ao nomear formalmente um sucessor, o Alemão Báltico Viktor Alchsneiss, e deixá-lo construir uma base de poder primeiro como Ostminister e depois como Reichsführer-SS. Quando o Führer Alchsneiss morreu em 2001, seu sucessor escolhido a dedo, Gunther Wallraff, não tinha essa base, tendo sido transferido de um emprego para outro, terminando como Ministro da Propaganda. O Führer Wallraff mantém a lealdade dos “Bálticos” promovidos por Alchsneiss (que percebem que todos serão expurgados se outra pessoa se tornar Führer), mas sem a SS, a Wehrmacht, a Luftwaffe ou a máquina do Partido solidamente por trás dele, a política nazista começou a paralisar: Ministros individuais passam mais tempo espionando uns aos outros e disputando o poder do que movendo o Reich adiante, e os rumores persistem sobre assassinatos secretos dentro da chancelaria do Reich e corpos caídos silenciosamente no rio Spree.

Reichsostland e as Colônias

A história é outra nos territórios conquistados: os assassinatos não são segredo e os corpos ficam amontoados. Embora a Paris ocupada seja quase civilizada, e os fazendeiros Franceses não tenham sentido uma fome mortal em quase 20 anos, a leste e a sul a violência corre solta. (O Reich-sostland e as colônias são NC6 para todos os habitantes não Alemães.) Os habitantes da antiga União Soviética (exceto para as províncias do Extremo Oriente anexadas a Manchukuo pelo Japão) são todos trabalhadores escravos, propriedade do *Ostministerium* (Ministério Oriental) do Reich. O Reichsostland é dividido em cinco *Reichskomissariate* (Ostland, Ucrânia, Cáucaso, Moscóvia e Sibéria), cada um sob um *Reichskomissar*. Cada *Reichskomissar* é um oficial do Partido Nazista, assistido pelo comandante militar geral e pelo comandante SS do distrito. Mais de dois milhões de Alemães se estabeleceram no Reichsostland (especialmente na Ucrânia) atraídos pela imensa oferta de terras gratuitas e trabalho escravo à disposição dos colonos Alemães. Muitos grandes cartéis Alemães mantêm fábricas imensas no Leste, onde as rígidas leis ambientais e de segurança do trabalho da Grande Alemanha não se aplicam. Os cartéis despejam resíduos nucleares, químicos e outros na Sibéria, especialmente em áreas de minas já esgotadas de seus depósitos minerais.

Se possível, as coisas são ainda piores na África e na Índia, onde o *Reichskolonialamt* (RKA) mantém a ordem com brutalidade e massacres, enquanto obriga milhões de escravos a trabalhar até a morte em minas de urânio e plantações de café. O RKA é um escritório civil do Partido, e suas tropas de segurança são capangas e valentões de classe baixa, inadequados para os militares ou para as SS. A Índia é um posto muito desejado por administradores do RKA devido ao seu clima melhor e a vida urbana mais sofisticada. Embora o domínio nazista sobre a Índia seja severo, a resistência ao Reich é muito menos comum lá do que na África. Gangues de Indianos operam grandes fábricas e plantações têxteis sob o comando de supervisores locais, que se reportam ao RKA. A considerável guarnição da Wehrmacht na Índia mantém a ordem e vigia a fronteira de Bengala, comandada pelos Japoneses.

Reichsprotektorate

Reichsprotektorate são nações que gozam de alguma independência nos assuntos locais, mas são guarnecidas por tropas da Wehrmacht e têm a ordem interna mantida pelas SS e pela polícia secreta local. (A maioria deles são NC5 para bons cidadãos, NC6 para Curdos, Irlandeses ou outras minorias problemáticas.) Normalmente, o chefe do partido fascista local governa um *Reichsprotektorat*, supervisionado por um *Reichsleiter* do Partido Nazista Alemão. Os principais Reichsprotektorates são Grã-Bretanha, Noruega, Egito, Pérsia, Arábia e Mesopotâmia. Os partidos fascistas locais (União Fascista e o Partido da União Nacional, respectivamente) dirigem a Grã-Bretanha e a Noruega como estados nacional-socialistas, com pequenos destacamentos da Gestapo e grandes bases da Luftwaffe e Kriegsmarine. Os militares Alemães e o IG Farben, o cartel químico responsável pela produção de petróleo, dominam o Egito, a Pérsia, a Arábia e a Mesopotâmia.

SS Borgonha

Heinrich Himmler esculpiu o estado mais bizarro da Europa no leste da França em 1944. O Estado da Borgonha, com sua capital em Bisanz (no Francês original, Besangon), é essencialmente um feudo pertencente às SS, compreendendo as antigas províncias da Borgonha e Champagne na França. Governada exclusivamente pela SS, a Borgonha opera sob a lei da SS e fora da jurisdição governamental Alemã. (Sua colcha de retalhos de leis tem uma média de NC5.) Himmler sonhava com o renascimento do *Ordensstaat* da Ordem Teutônica medieval, um estado cruzado dedicado exclusivamente à SS. Himmler pretendia que a Borgonha fornecesse uma pátria Ariana pura de onde a SS recrutaria, de onde, do berço ao túmulo, nenhum pensamento exceto a ortodoxia SS existiria. As crenças místicas de Himmler foram amplamente difundidas lá, e trabalhadores escravos reconstruíram muitos castelos medievais da Ordem Teutônica, pedra por pedra.

Após a morte repentina de Himmler e a ascensão de seu vice Heydrich à posição de Führer, a Borgonha se tornou uma zona de exílio para os místicos do "ocultismo Ariano" que estavam impedindo pesquisas úteis em física nuclear ou foguetes. Heydrich promoveu o chefe da *Ahnenerbe* (a divisão da SS preocupada com "Herança Ancestral" e

pesquisa racial-cultural, incluindo pesquisa em parapsicologia e ocultismo) de Reichsmanager para Ordenführer e colocou a Ahnenerbe encarregada de administrar o Ordensstaat da Borgonha, assunto apenas para o Reichsführer-SS. Na década de 1980, a SS administrava a Borgonha como um centro turístico para fins de propaganda e usava suas montanhas e florestas como campo de treinamento para cadetes da SS. Desde o final dos anos 1960, a Borgonha também manteve as contas bancárias secretas de muitos altos funcionários do Reich que evitam os impostos Alemães pagando subornos discretos aos senhores corruptos do Estado SS.

O Império Japonês

O Império Japonês governa quase metade da população mundial, seja diretamente ou por meio de sua rede de estados satélites e colônias. O Império propriamente dito inclui as ilhas Japonesas, as ilhas menores do Pacífico, de Okinawa ao Taiti, Coreia, Taiwan, Hainan, Sakhalin e Havaí. (As Ilhas Originais são NC4 para cidadãos Japoneses e NC6 para Coreanos e outros estrangeiros, incluindo nativos Havaianos.) China, Austrália, Nova Zelândia e Alasca são o "Império Exterior", que permanece consideravelmente mais militarizado do que as Ilhas Originais (CR6). O Imperador Naruhito é a encarnação divina do deus sol e governa o Império por meio de uma rede de burocratas aristocráticos, ligados por família e lealdade profissional aos cartéis *keiretsu* e militares.

As Ilhas Originais estão lentamente retornando a uma economia mais tradicional de pequenas fazendas de arroz à medida que as indústrias pesadas se mudam para a Coreia, Manchukuo ou o Império Exterior. Muitos Japoneses também começaram a criação comercial de peixes e baleias nas vastas águas do Pacífico, operando a partir de enormes fábricas flutuantes. O crescente isolamento do Japão esvazia seus parques, jardins e santuários xintoístas (exceto para estudantes e turistas ocasionais) à medida que sua população envelhece. Com o trabalho real feito por escravos e robôs "invisíveis" estrangeiros, a população doméstica tem tempo livre para cultivar arroz, ler poesia clássica e (para aqueles com as conexões certas) se conectar a simulações holográficas cada vez mais violentas e pornográficas. Uma rede de trens maglev rápidos e aerobarco conecta virtualmente todas as cidades do Japão; o uso privado de automóveis é severamente restrito.

Os Kempei Tai, a polícia secreta militar Japonesa, passaram na última geração de uma das agências de inteligência mais perigosas do mundo para um serviço de segurança nacional burocratizado. Obcecados em contar estrangeiros, rastrear os escravos e manter os demais fora do Japão, isso permitiu que outras operações fossem deixadas de lado. Os agentes do Kempei Tai no exterior lançaram sua sorte principalmente com os generais corruptos e chefes de *keiretsu* que realmente dirigem as colônias, preenchendo relatórios proforma para uma sede em Tóquio cada vez mais preocupada com a moda da corte e cada vez menos envolvida com qualquer outra coisa. Sem competição de coleta de informações, ninguém na Corte Imperial percebeu.

O Império Exterior

Os militares Japoneses governam a China como um império feudal, com vários generais alugando trabalho escravo e fábricas em seus feudos para as imensas coalizões industriais *keiretsu* do Japão. O domínio Japonês na China é particularmente brutal, com massacres da população chinesa sendo uma questão rotineira ao menor sinal de rebelião. A fome é comum, uma vez que os produtos das fazendas da China são enviados para o Japão ou para os estados satélites. O Japão também testa suas armas atômicas no deserto de Gansu, no norte da China e, como os Alemães na Sibéria, despeja seus resíduos tóxicos no interior chinês.

Austrália, Alasca e Nova Zelândia, conhecidos coletivamente como *Shinryodo* (Novos Territórios), estão sendo transformados em colônias Japonesas à medida que milhões de Japoneses nativos emigram de suas cidades apinhadas para esses amplos espaços abertos. Após as execuções em massa da ex-liderança militar, econômica e política, o Japão deportou a população branca dessas áreas para a América ou a Grã-Bretanha, onde se entregou ao crime ou se juntou às forças de segurança. Muitos emigraram para Suid-Afrika, que precisava de colonos brancos para policiar seus territórios africanos recém-adquiridos.

Daitoa Koei Han'i

Toda o Círculo do Pacífico de Vancouver a Vladivostok e de Calcutá a Honolulu está ligada a uma vasta união econômica coordenada de Tóquio, a *Daitoa Koei Han'i* (Esfera de Co-Prosperidade do Grande Oriente Asiático). Os *keiretsu* Japoneses são o motor dessa economia, operando livremente em toda a Esfera de Co-Prosperidade e vendendo seus produtos manufaturados para um mercado cativo de um bilhão de pessoas por trás de um labirinto de tarifas e regulamentações de importação.

Os estados satélites fornecem matéria-prima e mão de obra barata para o *keiretsu* — borracha da Malásia, petróleo de Bornéu e Java, minerais de Sumatra e Birmânia. Alguns dos satélites, como Manchukuo e as Filipinas, passaram para a manufatura pesada, principalmente produzindo têxteis, produtos químicos e aço. Outros, como Bengala, Indochina e Java, permanecem predominantemente agrícolas, mas Calcutá, Saigon e Batávia são tão industrializados quanto qualquer cidade-inferno corporativa Chinesa. Todos os estados satélites possuem extensas bases militares Japonesas. No entanto, à medida que o governo Japonês continua a entrar em êxtase, mais e mais dessas bases assumiram as indústrias locais — primeiro para se alimentar e depois reivindicar sua parte dos lucros do *keiretsu* — e fecharam seus próprios acordos com os senhores do crime locais ou chefes étnicos.

Amerika Fascista

Os Estados Unidos estiveram à beira de uma “recuperação completa” nos últimos 40 anos. As coisas estão melhores do que estavam na década de 1950, quando o presidente Pelley ditou canalizações espirituais pelo rádio para um país ocupado pela Wehrmacht e fervendo após o bombardeio atômico e a guerra civil. Sob o presidente George Lincoln Rockwell, a América cresceu e se tornou uma das três grandes potências do Eixo Mundial. Isso se deveu não tanto à presidência amplamente indolente de Rockwell quanto à sua grande base de mão de obra qualificada e educada, seu alto nível de desenvolvimento industrial e tecnológico antes da guerra e a ajuda e assistência substanciais da Alemanha, que via a América como um contrapeso branco para Ásia Japonesa.

Rockwell ficou bastante abalado com a Revolta de 76 e quase perdeu a coragem e a presidência antes que o diretor do Escritório Nacional de Segurança do Estado (ENSE), Roy Cohn, assumisse o controle da situação e chamasse a SS. Cohn supervisionou os estágios finais da deportação em massa de negros para a África (e os campos de escravos da RKA) e a Solução Final para judeus e homossexuais da América. Cohn foi presidente em tudo, exceto no nome, até sua morte em 1988. Nesse mesmo ano (e talvez não por coincidência), Rockwell morreu e foi sucedido por David Duke, o governador da Louisiana



A Resistência Americana

A Resistência Americana foi gravemente ferida após a Revolta de 76. Estoques de armas cuidadosamente guardados foram consumidos, a maioria dos combatentes da Resistência foi morta e simpatizantes e infiltrados dentro do governo (principalmente o governador John F. Kennedy de Massachusetts, filho do embaixador na Alemanha Joseph Kennedy) foram expostos e executados. Finalmente, a extrema brutalidade com que as SS e o Partido da União sufocaram a revolta fez com que a população Americana voltasse a um estado de choque anestésico que lembra a era do pós-guerra. A maioria dos Americanos simplesmente desejava retornar ao que poderia ser salvo de suas vidas.

No início do século 21, após a passagem de uma geração, a Resistência conseguiu reconstruir uma rede ainda frágil de células em todo o país, mais forte no Yukon e no Oeste intermontanhoso, na Nova Inglaterra e no Sul mais rural. Suas atividades se restringem a se infiltrar no aparato de segurança, inserir dados falsos na rede nacional de computadores, mais uma vez tentar construir esconderijos de armas, esconder ocasionais refugiados, o tráfico de drogas e despertar ressentimento contra os “conselheiros” da SS ainda presentes no país. A Resistência aprendeu com a longa experiência que qualquer ação mais aberta traz uma grande retribuição na forma de tomada de reféns e execuções generalizadas. Além disso, qualquer ação em grande escala corre o risco real de ser traída por informantes do NBSS ou pessoas comuns que cobiçam a recompensa permanente de \$100.000 por entregar uma célula da Resistência.

e Grão-Dragão do KKK. Duke realmente tentou governar o país, mas descobriu que com o SS e o ENSE lidando com a segurança real (o NC nos Estados Unidos continua sendo 5), e os militares Americanos crivados de células da Resistência, seu único poder real é oferecer ajuda do governo a pessoas que não conseguem bons empregos nos cartéis Alemães ou Americanos.

No início da década de 1960, muitos cartéis Alemães formaram parcerias com corporações Americanas, como BMW-Ford, Farben-DuPont, Heinkel-Boeing ou Siemens-Westinghouse. As empresas petrolíferas Americanas também ganharam um papel poderoso na economia dominada pela Alemanha, e seus bancos Americanos favorecidos transbordavam de capital de investimento Alemão. A costa leste continua sendo o centro de investimento e influência Alemães. Indústrias nacionais, como petróleo e cinema, concentram-se em Houston e Los Angeles, respectivamente. Oklahoma City se tornou um centro de transporte e manufatura, com um porto de aviões espaciais (Lindbergh Field) que é um centro de pesquisa industrial de alta tec-

nologia. Uma constante “fuga de cérebros” dos melhores e mais brilhantes da América para esses cartéis — e depois para a Alemanha — corresponde ao fluxo de serviços, petróleo e manufaturas Americanos para a Europa, pagos em dólar atrelados a uma cotação embaraçosamente baixos frente ao Reichsmark.

A população restante de cerca de 220 milhões (incluindo o Canadá) reconstrói autobahns e maglevs e remove entulho dos centros bombardeados de Calgary, San Antonio e Atlanta. As “lojas dos cartéis” na maioria das cidades estocam uma grande variedade de produtos Americanos e Europeus com preços em Reichsmarks. Aqueles sem conexões corporativas, como os trabalhadores nas imensas Cidades do Círculo que ficam ao redor das ruínas radioativas de Omaha, St. Louis e Dallas, compram em “lojas abertas” mercadorias de má qualidade, muitas vezes reimportadas (com uma grande margem) de fábricas Alemãs operadas por escravos no Reichsostland. A maior parte da admirável nova América parece já bastante gasta e monótona para um visitante Alemão (ou da Linha-Base).

TECNOLOGIA NO REICH-5

A tecnologia do Reich-5 é mais avançada do que a da Linha-Base na década de 2010, bem no NT8 na maioria das áreas e no início do NT9 em muitas aplicações militares. Os maiores avanços do Reich-5 estão nas áreas que envolvem o programa espacial: não apenas em aerodinâmica, metalurgia, física, radionômica e química, mas também em áreas “derivadas”. Química Zero-G, medicina, computadores, ecologia, bioquímica, ciência dos materiais e outros campos também são altamente avançados. Os benefícios desses avanços são, é claro, restritos aos cartéis e cidadãos Alemães e Japoneses e às elites da América. A maior parte do resto do mundo permanece atolada em NT7 ou inferior.

Transporte

Na Alemanha e na América, o automóvel pessoal ainda é o rei, pelo menos para os cidadãos de classe média e alta. Carburadores avançados controlados por computador, peças de motor de cerâmica e polímero e motores multitempos permitem que carros menores e mais leves, como Fords ou Volkswagens, retenham a “sensação” de um “muscle car” V8 enquanto reduzem drasticamente o uso de gasolina e a poluição. Os cidadãos da classe alta ainda dirigem Mercedes e Cadillac V8 e V12 puros, e as autobahns não têm limites de velocidade nas faixas da esquerda. Carros esportivos da Porsche também são bastante comuns, assim como Ferraris e Mitsubishis. Os automóveis são rotineiramente equipados com sistemas de localização por satélite para navegação, sistemas de telefone celular/TV e controles de rota e velocidade computadorizados e miniradar para possibilitar a direção noturna e em qualquer condição climática.

Em distâncias mais longas, os trens maglev substituíram quase totalmente os antiquados *Kugelbahnen* (trens-bala) das décadas de 1960 e 1970, graças aos supercondutores de alta temperatura desenvolvidos pelo programa espacial Alemão. A rede ferroviária cobre praticamente todo o hemisfério norte, devido à estreita coordenação entre as potências do Eixo, embora as transferências nas ferrovias

transiberiana e da Grande Índia entre os territórios dominados pelos Japoneses e Alemães exijam a troca para outras vias e recalibragem dos potenciais eletromagnéticos. As ferrovias Berlin-Cidade do Cabo e a Pan-Americana estendem a rede até os confins do sul da Terra.

No ar, scramjets gigantes suborbitais da Lufthansa cruzam oceanos e continentes em duas ou três horas. Os jatos superjumbo mais convencionais transportam turistas e viajantes de negócios sem tantos menos recursos ou as conexões certas, e muitos turistas ainda usam os dirigíveis a hélio ZLF que fazem o turista viajar da Alemanha e dos Estados Unidos para o Brasil e a Espanha. Essas viagens levam quatro ou cinco dias, mas as companhias de dirigíveis podem competir com sucesso com os transatlânticos em luxo e romance.

Espaço

A exploração Alemã do espaço sideral começou na década de 1920 e continuou com Wernher von Braun nas décadas de 1930 e 1940. Quando as aplicações militares e de segurança dos satélites foram totalmente compreendidas, a Alemanha lançou imediatamente um programa espacial completo. A Luftwaffe orbitou a primeira estação espacial, *Hitler*, em 1959; agora ela é o núcleo de um assentamento orbital geossíncrono permanente. A Luftwaffe manteve o controle sobre o programa espacial Alemão desde então, embora muitos cartéis e a *keiretsu* tenham lançado seus próprios satélites ou adicionado módulos de pesquisa ou engenharia a *Hitler*. Japão, Itália, Alemanha, Argentina, Suid-Afrika e os Estados Unidos lançaram estações LEO (órbita terrestre baixa). A atividade em *Hitler* concentra-se na conclusão da fábrica espacial Neues Essen e colônia permanente construída a partir do asteroide rasante oco Neuruhr, colocado em órbita por Heinkel-Boeing e Krupp em 1979. A mineração em massa mudou-se para Neusilesien e Neumesabi, dois novos asteroides desenhados em órbitas ligeiramente mais altas.

O transporte militar da Terra para a órbita ainda é feito por aviões A-20 *Engel* decolando de Oklahoma City, Lublin ou Tsitsihar. O transporte de carga, anteriormente lançado em orbitadores de alta carga útil de Kamerun ou Cingapura, agora corre ao longo do skyhook

Bifrost concluído em 1994. *Bifrost*, batizado em referência à ponte que conecta o céu à Terra na mitologia teutônica, é um cabo de 46.500 km de comprimento que serve como um “elevador” gigante da Terra para uma estação orbital, *Asgard*, a 33.000 km, ao longo de seu comprimento. O cabo está amarrado em sua extremidade a Eisengard, outro asteroide de mineração que mantém o Telescópio Espacial Kepler e uma base da Luftwaffe. O *Bifrost* está ancorado no Monte. Kirinyaga, no Quênia, que se tornou o centro de uma enorme estação de pesquisa da Luftwaffe conectada à linha maglev que vai de Berlim à Cidade do Cabo. A segurança de Kirinyaga é tão importante que a SS supervisiona os trabalhadores escravos que mantêm as instalações. Carga a granel e passageiros viajam para cima e para baixo no *Bifrost* em “carros elevadores” que levam cinco dias para ir entre *Asgard* e Kirinyaga.

As bases Alemãs na Lua e em Marte são teoricamente bases do Eixo Mundial como um todo, e muitos cientistas Italianos, Japoneses, Argentinos, Croatas ou Britânicos trabalham em bases Tycho ou Descartes na Lua ou na estação de pesquisa Cydonia em Marte. No entanto, a Luftwaffe controla toda a segurança e acesso à base, e os cientistas e cartéis Alemães têm prioridade em todas as atividades de pesquisa ou mineração. A colônia Alemã em Marte está atualmente implementando os estágios iniciais do *Projekt Ymir*, que envolve a terraformação de Marte em um mundo habitável até o final do século 21, expandindo o *lebensraum* da Raça Superior para um novo planeta.

Computadores e Redes

A tecnologia da computação, que começou na década de 1940 na Inglaterra e na América, continuou a ser um campo para os falantes de Inglês. Embora muitas empresas Alemãs e Japonesas tenham dominado os requisitos de hardware mais modernos para supercomputadores ou minicomputadores de mão, a engenharia de software continua sendo uma das poucas áreas em que os Americanos ocupam a liderança. Isso provavelmente se deve ao fato de os cartéis Alemães se recusarem sistematicamente a investir em melhorias de software, acreditando em grandes sistemas

de mainframe centralizados modelados segundo a economia estatal Alemã. As empresas Americanas, desesperadas por uma vantagem competitiva contra o poder esmagador dos cartéis, estavam dispostas a assumir mais riscos. Além disso, a destruição de grande parte da rede de mainframe Americana na Revolta de 76 levou quase por acidente ao advento do microcomputador e ao desenvolvimento de redes de computadores redundantes.

Tanto as forças de segurança quanto os cartéis precisavam transferir grandes quantidades de dados para locais amplamente dispersos, e a rede de computadores de cabos de fibra ótica que cresceu no final dos anos 1970 e início dos anos 1980 logo começou a conectar universidades, o programa espacial e empresas de pesquisa. Em 1984, o *Völkische Beobachter* estabeleceu um serviço informativo por link de computador. O *New York Times* e o *Asahi Shimbun* logo o seguiram, assim como muitas outras organizações de notícias. Os Ministérios da Informação das várias potências do Eixo controlam estritamente o acesso aos sistemas de computador, e as forças policiais secretas armadas com IAs cada vez mais sofisticadas e poderosas monitoram as transmissões. A maioria dos cidadãos particulares ainda não possui computadores pessoais devido às despesas e aos atrasos na obtenção de autorizações.

Os computadores no Reich-5 vão desde os computadores pessoais da Complexidade 2 dos vice-presidentes do cartel até os computadores centrais da Complexidade 6 nos centros de telemetria do Von Braun Spaceport em Kamerun e nos porões da Gestapo em Prinz-Albrecht-Strasse.

Medicina e Genética

Embora o programa espacial Alemão tenha acelerado o progresso médico (como a maioria dos outros avanços científicos), a ideologia oficial da “ciência racial” deixou a tecnologia genética Alemã peculiarmente retrógrada. Embora os biólogos Alemães tenham aperfeiçoado a clonagem completa de seres humanos, apenas os cientistas aprovados pelo SS-RuSHA no quesito lealdade ao partido podem conduzir pesquisas tão delicadas, sob a mais rígida segurança possível. Atualmente, as técnicas de clonagem são restritas a hospitais militares e centros



de trauma para “regeneração” de membros e órgãos, incluindo olhos e corações (geralmente um período de semanas para regeneração maior). O tecido cerebral pode crescer novamente se danificado, mas o paciente deve passar por fisioterapia e reeducação para “reaprender” habilidades e memórias.

Os maiores avanços na engenharia genética vieram dos laboratórios dos *keiretsu* Japoneses. Cientistas e engenheiros corporativos Japoneses já criaram bactérias comedoras de petróleo para limpar derramamentos de óleo, variedades de arroz e milho resistentes a doenças e novas raças de atum, atum rabilho e salmão para suas fazendas de peixes. A alteração genética em humanos também está se tornando mais comum, embora ainda seja muito cara para fins “cosméticos”. Alguns pequenos esquadrões de elite são compostos de super-soldados “aprimorados” chamados *tenshi* (literalmente, “guerreiros celestiais”) treinados desde o nascimento para servir a seus superiores e ao Imperador. Os obstetras Japoneses testam rotineiramente os genes ligados a defeitos congênitos, hemofilia, retardo ou homossexualidade, e alteram geneticamente os fetos que apresentam qualquer um desses.

A comunidade médica Alemã ainda não começou a alterar geneticamente os fetos, devido à falta de pessoal treinado, e prefere simplesmente abortar fetos “imperfeitos”. Obstetras Alemães também abortam fetos com genes “judeus”, como o marcador Tay-Sachs. O Conselho Americano de Eugenia também incentiva o aborto de “indesejáveis”, mas tem muito poucos geneticistas

treinados para se envolver em qualquer política de testes por atacado. Todas as nações do Eixo praticam rotineiramente a eutanásia em pacientes mentais, doentes terminais, vítimas de Alzheimer e populações escravas idosas. Na América, o Conselho de Eugenia também esteriliza criminosos (especialmente os membros da Resistência), assim como a SS na Alemanha. No Japão, a esterilização é reservada para as populações Chinesa e Coreana. As autoridades Japonesas esterilizam rotineiramente as mulheres após o primeiro filho (na China) ou o segundo (na Coreia). Os Alemães esterilizam de forma semelhante as populações Eslavas da Grande Alemanha e do Reichsostland.

(Veja **GURPS Alternate Earths** para mais detalhes do Reich-5.)

DESCOBERTAS EXTRATEMPORAIS

Quando a Patrulha Infinity descobriu o Reich-5 há 16 anos, no ano local de 1994, eles fixaram uma trava de segurança não apenas nas coordenadas da cronologia, mas também em sua própria existência. Dos cinco paralelos conhecidos na época com uma Alemanha nazista vitoriosa (veja *Reich-2*, pág. 142), Reich-5 foi o mais horripilante. O Terceiro Reich controlava firmemente seu terço do mundo e, por meio de seu estado fantoche Americano, também dominava o Hemisfério Ocidental. O Japão Imperial, embora menos estável, não era menos cruel; não havia “poderes amigáveis” para trabalhar neste paralelo.

Na verdade, A Patrulha e o CINU traçaram planos para uma mobilização global contra o Reich-5. A Operação Firefall convocou uma invasão em grande escala do Reich-5, usando os exércitos das nações do Conselho de Segurança, Alemanha e Israel para conquistar essa cronologia após um ataque atômico paracrônico decapitante surpresa contra Tóquio, Washington e Berlim. (Uma segunda versão de Firefall, A Operação Dandelion, exigia provocar uma guerra nuclear Germano-Nipônica antes de montar uma invasão.) A equipe de planejamento da OTAN, os exércitos Russo e Chinês e (como cortesia) as IDF Japonesas traçaram planos operacionais pedindo saltos simultâneos para os Urais, Apalaches e província de Sichuan do Reich-5 por um total de meio milhão de homens com equipamento pesado e apoio aéreo de ponta.

Duas objeções principais finalmente frustraram o planejamento de Firefall. Primeiro, no caos de uma invasão, era quase certo que alguma unidade nazista ou imperial Japonesa manteria a coesão e capturaria um transportador. Assim, o objetivo estratégico da guerra — impedir a entrada do Reich-5 no continuum — seria fatalmente comprometido pela própria guerra. Em segundo lugar, os apavorados generais dos estados-maiores lutaram contra a invasão e descobriram não apenas que a Linha-Base sofreria pelo menos 250.000 baixas no primeiro ano (para não falar dos milhões de mortos no Reich-5 no bombardeio inicial), mas que havia uma chance não pequena que a Wehrmacht (e possivelmente os militares Japoneses) repeliriam os invasores. O que foi planejado como uma guerra curta e cirúrgica poderia se tornar uma repetição da Segunda Guerra Mundial, durando anos e matando dezenas ou mesmo centenas de milhões de pessoas em ambos os mundos. Depois de custar trilhões de dólares, a guerra deixaria a Linha-Base economicamente destruída, perigosamente remilitarizada e possivelmente sob a ameaça de nazistas desonestos com armas nucleares e vingança em suas mentes.

Por enquanto, CINU e Infinity arquivaram a Operação Firefall (embora seja atualizado regularmente, apenas para uma eventualidade) em favor de operações de perfil inferior ou (melhor ainda) nenhuma.

A Patrulha Infinity no Reich-5

A Patrulha Infinity, ainda por cima, concentra-se em impedir que outros habitantes da Linha-Base cheguem ao Reich-5. Com as redes de computadores do Reich-5 mais centralizadas, a tecnologia de detecção mais avançada e os governos mais poderosos, os PIs não têm recursos para montar uma operação e, grande escala aqui. Os poucos PIs operativos que foram plantados aqui se concentram em se infiltrar nos laboratórios técnicos Alemães e Japoneses para roubar segredos técnicos para a Linha-Base e soar o alarme caso os pesquisadores do Reich-5 cheguem muito perto do Segredo paracrônico.

Outra dor de cabeça para os PIs que trabalham no Reich-5 é a tentativa ocasional de racistas ou fascistas da Linha-Base de roubar um transportador e trazê-lo para o Reich-5. As Divisões de Segurança e Articulação da Patrulha trabalham em estreita colaboração com o FBI, o CID da África do Sul, a PSIA Japonesa e o BfV Alemão para se infiltrar em qualquer grupo fascista que pareça estar planejando um roubo paracrônico. A maioria dos grupos fascistas, felizmente, não tem recursos nem know-how para roubar um transportador, muito menos se esgueirar para o Reich-5. Uma ameaça mais séria é a possibilidade de que terroristas radicais, como o Hezbollah ou o Hamas, possam roubar um transportador e tentar obter a ajuda Nazista para destruir Israel na Linha-Base. Até agora, essas ameaças têm sido mais teóricas do que reais, mas a Patrulha teve uma ou duas dificuldades. Adicionalmente, apenas o pessoal do alto escalão da Infinity e uma ou duas pessoas nos principais serviços de inteligência nacionais conhecem as coordenadas paracrônicas do Reich-5. No entanto, um grupo desonesto com um transportador *poderia* encontrar Reich-5 tentando aleatoriamente — foi assim, afinal, que a Infinity o encontrou da primeira vez.

Governos Nacionais da Linha-Base no Reich-5

Os Estados Unidos, Rússia, Israel e China montaram operações secretas no Reich-5. As quatro nações lançaram planos cada vez mais ambiciosos, contrariados pelos PIs tanto na Linha-Base quanto no Reich-5. A pressão do Conselho Intermundos das Nações Unidas e as manobras da Patrulha interromperam a maioria desses planos

politicamente, com apenas uma patrulha ocasional de reconhecimento entrando sorrateiramente. Em 2022 (Reich-5, ano atual, 2001), uma equipe das forças especiais Russas Spetsnaz passou pela segurança dos PIs e ficou solta no Reich-5 por quatro dias antes de ser dizimada pela Waffen-SS perto de Vorkuta. Dois dos batedores se esconderam e conseguiram escapar da ronda Alemã; seis meses depois, eles fizeram contato com uma missão de reconhecimento Israelense na Polônia. Eles relataram que pelo menos dois de seus camaradas foram capturados com vida e nem todo o seu equipamento paracrônico havia sido destruído.

Esse “quase acidente” e a possibilidade de que a SS agora estivesse ciente de outros cronologias levou a uma redução na escala das operações de governos nacionais. Por enquanto, um acordo provisório foi elaborado entre os PIs e a CIA, o Mossad, o GRU e o CCI Chinês. Os PIs permitem “entregas não-supervisionadas” de ouro, armamento pessoal e microeletrônica para as forças de resistência nos Estados Unidos, China ou do Reichsostland com a condição de que a fonte permaneça indetectável e desconhecida até mesmo para os destinatários. Em troca, os Estados Unidos, Rússia, Israel e China se abstêm de montar quaisquer outras operações no Reich-5.

Infelizmente, esse acordo veio tarde demais.

O Surgimento

Um membro da equipe Spetsnaz na missão 2022, Evgeny Karashkin, tinha uma habilidade psíquica de salto de mundo geneticamente associada a ele. Ele havia passado mais cedo para fazer o reconhecimento da zona de pouso, e um psíquico Ahnenerbe detectou suas “vibrações anômalas” enquanto estava sob efeito de drogas. O Brigadeführer Karl Fest, o comandante da Waffen-SS na região, coincidiu de ser um crente no ocultismo (que havia, de fato, sido designado para a Sibéria para mantê-lo fora de qualquer posto importante), e ele realmente leu o sinal luminoso codificado de Ahnenerbe avisando-o para procurar qualquer coisa incomum na área. Assim, a Waffen-SS estava esperando quando a Spetsnaz passou, e atacou a equipe Russa instantaneamente, perseguindo-a por quatro dias até a última resistência em Vorkuta. Karashkin foi morto na primeira troca de tiros, mas um dos quatro sobreviventes capturados pela SS sabia de sua habilidade e a revelou a seus questionadores antes de morrer.

O Brigadeführer Fest então tomou sua segunda decisão fatídica em alguns meses. Ele ofereceu entregar todo o caso aos Ahnenerbe em troca de uma transferência para fora da Sibéria e que não relatasse nada incomum a seus superiores, descrevendo o encontro como um simples confronto com guerreiros locais. Os Ahnenerbe concordaram, com a condição de que ele encontrasse e trouxesse consigo o Evgeny Karashkin daquele mundo (que, se existisse, seria um menino de 10 anos). Fest não apenas encontrou Karashkin; ele prendeu todos os seus parentes sanguíneos em uma grande varredura de “elementos subversivos” em todo o Reichsostland. Com 72 prisioneiros (três deles sobreviventes da Linha-Base), 82 cadáveres da Spetsnaz e os destroços de um transportador transtemporal de tropas, o Brigadeführer Fest transferiu seu comando para uma nova divisão, com sede em Bisanz.

DIVISÃO SS CORVO

A Ordem Armanen

Com a descoberta de que mundos paralelos existiam — e podiam ser encontrados por pelo menos alguns psíquicos — o Ahnenerbe encontrou um novo papel para si mesmo. Embora alguns quisessem levar a descoberta para Berlim, como justificativa para todas as centenas de bilhões de Reichsmarks gastos em seus programas aparentemente lunáticos, as cabeças mais sábias prevaleceram. O Führer Alchsneiss era um homem de Heydrich que desprezava os Ahnenerbe; se soubesse, ele simplesmente teria assumido o programa paracrônico e teria atirado em todos para manter a segurança. O Ordenführer Matern percebeu que a segurança também tinha que ser sua prioridade. Ele, Fest e o professor Doktor Emil Pauder (chefe do programa de parapsicologia em Dijon) formaram uma sociedade secreta dentro dos Ahnenerbe. Eles o batizaram em homenagem aos Armanen, míticos sacerdotes-guerreiros que serviam aos Aesir — os deuses, não os reis, das antigas tribos Germânicas.

Esta Ordem Armanen (que também era o nome de uma sociedade Rúnica proeminente antes da Primeira Guerra Mundial, para maior

confusão e sigilo) alcançou outras pessoas influentes com conexões na Waffen-SS, na Gestapo e em outros lugares, usando a isca das contas secretas no banco da Borgonha como isca. Lentamente, ele construiu uma sala de operações na estrutura cada vez mais Bizantina do Terceiro Reich. Lentamente, a equipe de Pauder progrediu em desvendar os segredos paracrônicos mantidos nas mentes subconscientes dos três soldados Spetsnaz sobreviventes, e (alguns disseram) dos mortos também.

Reprodução: A Ordem foi capaz de encontrar um Ariano adequadamente puro que carregava o marcador para o gene psíquico para saltar mundos: Per Havig, um pescador da Dinamarca rural. Ele não tinha parentes vivos, então eles não precisavam se arriscar a uma “varredura Karashkin” dentro da própria Grande Alemanha. A Ordem usou seus contatos na Gestapo para fazer seu barco de pesca “desaparecer no mar”. A SS levou Havig para uma mansão isolada na Borgonha e o colocou para procriar



Fazendo Saltadores de Mundos

Pauder também dissecou Karashkin minuciosamente, submetendo-o aparelhos moderníssimos, roubados dos Japoneses, para realizar uma espécie de engenharia reversa genética e a uma bateria completa de testes e rituais psicométricos, mágicos e cultistas. O Armanen encontrou o marcador genético para salto de mundo psíquico após um ano de estudo, e alguns dos outros pesquisadores paracientíficos também relataram resultados promissores. Descobriu-se que uma das psíquicas do Hospital de Pesquisa de Dijon estava sonhando com outros mundos; sua química cerebral foi adicionada à lista de estudos (embora ela tenha sido mantida viva como uma sonhadora lúcida e olheira para futuras invasões) e avançou outras linhas de investigação.

Seguem alguns dos métodos que Pauder e a Ordem Armanen usam para cruzar os mundos ou criar um saltador de mundos (ridiculamente chamado de *Maulesel* ou “Mula”):

com as parentes de Karashkin e uma seleção de outras parceiras geneticamente promissoras. De seus 14 filhos dentro programa, dois (um com os Karashkin e um de uma Francesa) carregam o gene para saltar mundos; foram tirados dele para serem criados em creches SS Lebensborn em outros lugares da Borgonha. A Ordem apenas disse a Havig que seu sangue contém “o futuro do Reich”; Havig parece nunca ter desbloqueado seus poderes psíquicos.

Drogas: O método mais simples, quase rotineiro, é uma bateria de injeções subdurais de drogas no cérebro, medula óssea e fluido espinhal do paciente. Isso estimula a produção de hormônios no cérebro e implanta retroviralmente uma cópia dos genes Havig-Karashkin para saltar mundos dentro da Mula. O indivíduo passa três dias com uma febre perigosa (40 °C) e tem que fazer um teste de HT-6 para resistir aos retrovírus; se ele falhar, ele recebe a vantagem Saltador (Mundo) e desvantagens concomitantes, conforme listado na pág. 194. Na maioria dos casos, a Mula ainda precisa tomar

um estimulante de células do sangue para ativar a habilidade. Recentemente, cientistas de Armanen fizeram progresso com injeções fetais em bebês Arianos, embora muitas mães morram ao dar à luz ao bebê Mula. Os Armanen também criam bebês Mulas em creches Lebensborn, exceto as visivelmente deformadas, que eles as criam no hospital.

Cirurgia Cerebral: Em alguns casos, embora o cérebro aceite o novo material genético, o corpo morre durante o procedimento. A resposta da diretriz “desperdício zero”: enxertar esses tecidos cerebrais em outra Mula voluntária. Este é um processo cirúrgico de duas semanas e, embora a barreira sangue-cérebro signifique que a rejeição por si só não é um problema, os neurônios ainda podem falhar em se unir. O sujeito deve fazer um teste de HT-1 para evitar a falha (HT+2 se estiver usando tecido cerebral fetal dos experimentos do parágrafo anterior) e sofre uma redução de -1 à IQ por ponto em que o teste falhou. A falha crítica resulta em morte cerebral em 1d dias.

Implantação Glandular: Em um exame mais aprofundado de vários cadáveres, Pauder descobriu que, especialmente para alguns animais paracronozoides (pág. 73), a habilidade de saltar mundos é glandular e ligada ao sexo. Em vez de reescrever a estrutura genética da Mula, é quase tão simples implantar uma glândula saltadora clonada em sua virilha e conectar um gatilho elétrico aos centros cerebrais relevantes. (As injeções de hormônio saltador, infelizmente, parecem não surtir efeito, embora os experimentos continuem.) Isso requer uma semana no hospital, junto com um regime de drogas imunossupressoras. Neste caso, o alvo deve *falhar* em um teste de HT em HT-8. Sujeitos com Resistente a Doenças adicionam metade do bônus (arredondado para baixo) à HT neste teste. Um teste *bem-sucedido* significa que a glândula e o mecanismo de gatilho foram rejeitados; o alvo deve obter um sucesso em um teste de HT-2 todos os dias ou perder 1 ponto de ST e 1 PV (1d PV em uma falha crítica). Não aplique nenhum dos modificadores acima neste teste; esses testes continuam até que o sujeito morra ou o implante seja removido. Uma *falha* no teste significa que o alvo ganha a vantagem Saltador (Mundo), torna-se Suscetível a Doenças (HT-3) e ganha outras desvantagens concomitantes conforme indicado na pág. 195.

Semeadura Demoníaca: Este método é um triunfo para os ocultistas Armanen, que rastrearam o “demônio” que salta mundos conhecido como Tychiron em vários tomos em ruínas. Uma equipe da Divisão Corvo o encontrou em uma passagem na montanha da Transilvânia na cronologia Frederico (pág. 125) e o capturou usando uma teia de espinhos tecida em uma esfera de muitos nós. Depois de trazê-lo de volta para Bisanz, a Ordem o enclausurou na cripta sob um castelo da Ordem Teutônica, em uma câmara forrada com espinhos, runas e espelhos de acordo com o ritual desenvolvido pelos pesquisadores de Armanen. Quando os candidatos a Mulas são trazidos para a câmara, Tychiron os estupra (Vontade-6 para resistir), deixando seus ovos em suas colunas e nervos pélvicos. (Resistido ou não, a experiência exige uma Verificação de Pânico, também com -6; Tychiron pode tentar estuprar um personagem atordoado que resistiu de início.) A Mula não pode tecnicamente saltar mundos, mas a prole de Tychiron pode, e leva a Mule consigo. As Mulas que se submetem a esse tratamento precisam tomar suplementos de ervas regulares para manter a prole de Tychiron em estado infantil e subserviente; sem eles, a vantagem torna-se essencialmente Incontrolável. Enquanto as ervas resistirem, entretanto, a Mula tem a vantagem Saltador (Mundo) com as desvantagens conforme estabelecido na pág. 176. Ele também tem um Elo Mental com todos os outros descendentes ou portadores de Tychiron nos através dos mundos; já que a maioria deles enlouqueceu, isso não é necessariamente um bônus.

Psibernética: Nem todas as Mulas são enviadas com a Divisão para os novos mundos. Algumas delas permanecem em Bisanz e Dijon por vários motivos. Alguns, que são reduzidos à imobilidade ou imbecilidade pelas drogas, tornam-se bancos de genes humanos e tanques de tecido, dopados até o estupro e drenados de sangue todos os dias pelos médicos do laboratório de Pauder. Outros (especialmente aqueles com a ampliação Salto por Massa) são conectados em ligações psibernéticas que expandem seus poderes para permitir que aeronaves leves (como helicópteros) e pequenos veículos de até 4 toneladas viajem entre os mundos. Essas ligações psibernéticas também têm chance de rejeição, como acontece com a cirurgia; o teste não é modificado para Resistente, entretanto, e o procedimento não acarreta em Suscetível a Doenças.

Ainda outros (aqueles que desagradam a Ordem, ou violam os procedimentos em outros mundos, ou mostram sinais de planejar escapar) estão trancados em baias no portal de mundos de Bisanz. Esta porta, alimentada por um reator de fissão e focada usando os cérebros das Mulas renegadas, alterna entre o Reich-5 e sua duplicata no paralelo Nostradamus (pág. 138) a cada seis horas. Foi concluído em 2009 após quatro anos de construção; muitas das peças delicadas tiveram que ser refeitas no local muitas vezes, conforme o fluxo quântico local mudava, e isso requer manutenção quase diária. (Também requer 21 Mulas, uma ou duas das quais morrem a cada poucos meses.) Ele pode enviar 10 toneladas por vez, principalmente componentes e peças sobressalentes em caminhões (tudo mais facilmente falsificado nos inventários do que morteiros autopropelidos ou drones de ataque). As Mulas são cevadas — e confinadas — como bezerros de vitela, com seus cérebros conectados em um circuito psíquico sintonizando o portal.



O próximo projeto de Pauder é usar centenas de fetos clonados do esperma de Havig como baterias em um portal muito maior, capaz de enviar tanques panzers e talvez até aeronaves de transporte pesadas. Este portal mestre está a 18 meses de ser concluído, a menos que Pauder tenha um avanço teórico que lhe permita desenvolver partes capazes de se ajustar à alteração do fluxo quântico, ou se os ocultistas Ahnenerbe descobrirem um ritual para manter o portal magicamente afinado.

O Corvo Voou

Enquanto as energias da ciência e do ocultismo Nazistas trabalhavam para abrir o caminho para novos mundos, as sutilezas da política e da chantagem Nazistas construíam um exército para invadi-los. O Ordenführer Mattern expandiu o quadro de treinamento nas academias da SS na Borgonha, adicionando mais homens e mais instalações, gastando

seus próprios fundos administrativos para melhorar e preencher totalmente as bases. O comando Waffen-SS, possivelmente surpreso ao descobrir algo realmente útil militarmente sendo feito na Borgonha, não levantou objeções. Ele então começou a desviar alguns homens de cada vez para uma nova unidade com seu próprio treinamento e instalações de quartel, que ele chamava grandiosamente de Divisão SS Corvo. Acreditando que esta nova divisão (na verdade, mais próxima de uma força regimental) era apenas uma “guarda do quartel-general” exagerada para alimentar o ego de Mattern, o comando Waffen-SS novamente consentiu.

Em 2007, após anos de testes e saltos de reconhecimento, a Divisão Corvo lançou sua primeira invasão transdimensional em escala real, a partir do *Reichsprotektorat* da Mesopotâmia para Nostradamus (pág. 138). A resistência local foi feroz (especialmente da cavalaria Curda), mas infrutífera contra as armas de alta tecnologia da SS, que rapidamente assumiu o controle do Vale do Eufrates. O Armanen havia escolhido Nostradamus por causa do veredicto unânime de todos os precognitivos de que a vitória estava assegurada; eles descobriram que Nostradamus também ficava em um entroncamento dimensional de uma rodovia. Esta “Chronobahn” (pág. 79) dirigiu os Armanen para seu próximo alvo, Friedrich, onde ao invés de organizar uma invasão, a Ordem decidiu fortalecer o Primeiro Reich local (o Sacro Império Romano-Germânico) em um estado Ariano puro.

Estando entre a guarnição de Nostradamus, os esquadrões de reconhecimento ao longo da Chronobahn e os conselheiros em Friedrich, a Divisão Corvo chega ao seu limite. O Brigadeführer Fest planeja recrutar e treinar soldados Arianos puros em Friedrich e armá-los com armas das fábricas que os Armanen vêm construindo secretamente em Nostradamus há três anos. Até que esses planos se concretizem (o primeiro regimento extratemporal da Divisão Corvo terminará seu treinamento em alguns meses, mas seu equipamento pesado está atrasado por sabotagem em Nostradamus), a Divisão precisa encontrar sua força na sua base no Reich-5.

Treinamento e Doutrina

A Divisão Corvo treina como *gebirgsjägers*, infantaria leve de montanha adaptada para operações de patrulha prolongadas com apoio mínimo e gran-

de concentração em multiplicadores de força. Nenhuma das Mulas de Pauder é capaz de transportar panzers entre mundos, por exemplo. A maior carga que a Ordem pode enviar é um VBTP *Spähpanzer* de 10 toneladas, junto com sua tripulação e passageiros (seis homens ao todo), e não pode enviar muitos deles sem preencher uma papelada muito criativa para explicar como os veículos foram “perdidos”. Forçosamente, então, a Divisão Corvo tem que atacar rápido, com pouco peso e ao mesmo tempo atacar pesado. Para evitar tais transtornos, a Divisão mantém um grande número de veículos civis leves (motocicletas, caminhonetes off-road, etc.) à disposição.

O treinamento enfatiza a mobilidade sem o uso de suporte mecanizado ou aeromóvel, e a Divisão garante que todas as tropas recebam treinamento especial em tarefas “antiquadas”, como manusear cavalos e mulas. Em teoria, a Divisão consegue sobreviver com um comboio de bagagem muito leve, priorizando munição e alimentação na área de operações (ou seja, pilhando os locais) sempre que possível. Na prática, a Divisão tende a acumular animais adicionais para manter mais munição, peças e saques com o passar do tempo.

Em comparação com as tropas nas unidades SS e a Wehrmacht da linha de frente, as tropas da Divisão Corvo são terrivelmente mal equipadas. A logística é fundamental, e a capacidade limitada da Mula não pode ser utilizada nas grandes quantidades de consumíveis necessários para o equipamento militar NT8 e NT9 (principalmente baterias). O transporte deve priorizar as próprias tropas, suprimentos médicos, munições para armas pequenas e armas de apoio.

Armas: Um soldado comum carrega um rifle StG 03 carregado (pág. 200) e 10 pentes extras o tempo todo. Precisão é um luxo, então todas as tropas recebem as melhores miras que o dinheiro pode comprar — essas miras leves concedem um bônus de +2 à Prec e fornecem tanto Infravisão quanto Visão Telescópica 2 (1 kg). Oficiais carregam pistolas Luger de 9 mm; todos os soldados da Divisão Corvo carregam baionetas, granadas e munição adicional para a metralhadora leve do esquadrão.

Uniforme: O uniforme blindado *feldgrau* básico inclui camuflagem adaptativa (bônus de +2 para Furtividade quando imóvel, e +1 quando em movimento) e um sistema de microclima para manter o usuário confortável, mesmo em um ambiente excepcionalmente quente ou frio. Em situações de alto risco, ele pode colocar uma arma-

Metas Gloriosas

Enquanto o Centrum planeja ativamente impedir a Patrulha e, eventualmente, remover a Linha-Base inteiramente do tabuleiro, a Divisão Corvo segue seus próprios objetivos. Os Armanen não têm interesse em sair e começar uma briga com a Patrulha; eles se contentam em esperar e desenvolver suas forças enquanto buscam objetivos como:

Encontrar Hitler: Não é qualquer Hitler que serve, é claro. Em alguns mundos, ele nunca teve seus insights maravilhosos; em outros, ele se tornou um naufrágio cambaleante e drogado; em outros ainda, ele perdeu a guerra e é obviamente um espécime impróprio. A Ordem quer encontrar o Verdadeiro Hitler, aquele que carrega o espírito do Führer falecido do Reich-5.

Encontrar a Arca da Aliança: Ou o Santo Graal ou a Lança do Destino. A lança em Wewelsburg não parece funcionar como prometido, mas em algum lugar dos mundos deve haver uma que garanta a vitória da raça Ariana. Na verdade, a Ordem pega qualquer estilhaço de realidade (pág. 76) que puder, já que alguns podem permitir que seus usuários saltem entre os mundos.

Encontrar a Verdadeira Pátria Ariana: Embora Friedrich seja um excelente começo, mesmo os Arianos de lá sofreram a mácula da miscigenação e parecem fracos e queixosos em comparação com os poderosos guerreiros da lenda Himmleriana. Em algum lugar entre os mundos está o mundo original onde a raça Ariana original nasceu. Esse lugar sagrado será uma fortaleza inexpugnável e uma fonte ilimitada de guerreiros para o Reich!

dura de couraça (pág. 27). Completando o uniforme está um par de botas de assalto e um capacete de combate feito em aço. Veja a *Tabela de Armaduras* na pág. 26 para obter informações adicionais. Cada soldado tem o equivalente a um rádio oculto (pág. 24) no capacete.

Pacote de Campo: Ao se mover para uma nova área de operações, cada soldado carrega um pacote completo, deixando com os animais os equipamentos pesados e volumosos (placas de base de morteiro, latas de combustível, caixas de munição, etc.). Isso inclui, no mínimo, uma ferramenta para cavar trincheira, um abrigo leve, saco de dormir compressível, duas munições de morteiro, kit de primeiros socorros, uniforme extra, itens básicos pessoais (pág. MB288), capa de chuva, bolsa de hidratação de 12 litros, equipamento de escalada (pág. 25), 20 metros de corda de nanofibra (pág. 25) e ração para uma semana (veja *Kit Refeição*, pág. 25). Soldados com missões especiais (por exemplo, o operador de rádio) carregam um pouco menos, pois precisam transportar os grandes rádios táticos usados no Reich-5 (eles não se beneficiam dos rádios de software usados na Linha-Base e no Centrum). Os policiais também tendem a carregar bugigangas de casa e pequenas bugigangas que chamam sua atenção.

Kerne

Para preparar o caminho para futuros ataques da Divisão Corvo e para roubar tecnologia e objetos de valor de outros mundos, os Armanen estabeleceram *Kerne* (“núcleos”), bases auto-suficientes em todos os mundos próximos e ao longo da Chronobahn. Cada *Kern* é comandado por um agente da Gestapo do *Amt Z* (“Departamento Z”), o departamento secreto da Gestapo criado pela conspiração de Armanen, e com um mínimo de uma Mula e três a cinco soldados da Divisão Corvo para segurança. Tem um estande de armas, tanto locais quanto da SS, adequadas para 20 homens, e suprimentos (alimentos, remédios, etc.) para sustentar tantos homens por um ano, cerca de oito toneladas de equipamento ao todo. Idealmente, o *Kern* tem um rádio criptografado, microcomputador e outros aparelhos eletrônicos úteis. Tanto quanto possível, é comprado localmente com ouro roubado ou falsificado no local; transportar ouro através dos mundos ocupa muito espaço que poderia ser usado com armas e equipamentos de invasão NT8+, que podem trazer bastante ouro a qualquer agente da Gestapo que se preze.

A CABALA

Em algum lugar entre os quanta existe uma Terra sob a sombra de uma vasta conspiração de monstros, feiticeiros e mestres psíquicos. Essa conspiração alega remontar às primeiras guerras de deuses e homens que estilçaram o cosmos mágico e lançaram fragmentos de existência através dos universos em plumas de magia e no sangue dos deuses. Ela afirma ter olhos que podem ver através dos planos até a mais remota Terra e garras que podem pegar os incautos entre os universos. É a Cabala, aqueles que se curvaram diante do louco Faraó Khaibitu-na-Khonsu antes que ele os liderasse na batalha contra Rá, o Sol Invicto, quando as Pirâmides eram novas.

VERDADES E MENTIRAS

Tanto quanto para o que a Cabala afirma. (Veja **GURPS Cabala** para mais detalhes.) O que a Patrulha sabe não contradiz imediatamente nenhum dos itens acima — nos mundos infinitos, afinal, coisas estranhas provaram ser verdade, e a Patrulha não *acha* que encontrou a Terra na qual a Cabala se origina.

Se *houver* apenas uma Terra: Barão Janos Telkozep (pág. MB320), um vampiro que trabalha para DIATE, afirma ter deixado deixou o mundo da Cabala um passo à frente da Cabala, mas sua descrição não corresponde a outras informações disponíveis para a Patrulha. A Cabala, como algumas outras conspirações, pode ser “nativa de” uma série de cronologias ao mesmo tempo, Cabalas paralelas para acompanhar Egíptos paralelos e John Dees das histórias alternativas. Por outro lado, as Cabalas paralelas podem todas surgir de uma ur-Cabala fundada antes que um grande tremor de realidade ou um quantacismo destruísse sua Terra original e deixasse várias sombras de Cabalas em vários mundos.

Vastas Conspirações

Não importa quantas Cabalas existam, todas parecem ter aproximadamente a mesma agenda: o acúmulo secreto de poder mágico e conhecimento em nome da autodefesa e do autoengrandecimento. Mesmo em mundos com magia aberta, a Cabala opera nas sombras; em mundos sem magia, a Cabala se esforça ao máximo para mantê-los assim. A existência de várias Caba-

las, cada uma alegando ser a original, também pode explicar por que tantos dos magos, paracronozoides e mortos-vivos que afirmam ser Cabalistas parecem, em um exame mais aprofundado, estar principalmente inclinados a fazer algo não especificado, mas sem dúvida algo danoso a algum outro Cabalista em um ciclo interminável de vingança mágica e contagem de golpes.

Se sua organização maior é uma questão de teoria e de lealdade contestada, no entanto, em nível local, a Cabala pode ser ferozmente leal a si mesma. Cada Cabalista tem dois membros cuja morte ele é obrigado a vingar pela honra, seus *passers* (do latim para “pardal”, como no versículo bíblico “Não se vendem dois pardais por uma moedinha de cobre? Mesmo assim, nenhum deles cairá sobre a terra sem a permissão de vosso Pai”). Ele, por sua vez, tem dois *ultors* (latim para ultores, “vingadores”) que juraram vingar sua morte. Este padrão estrito de vingança pode ser o motivo pelo qual tantos Cabalistas conspirando uns contra os outros parecem fazê-lo em mundos isolados ou reinos itinerantes no ritmo da Patrulha.

Os Cabalistas se organizam em Lojas quase independentes de 10 a 20 Cabalistas sob a liderança de um Adepto. Se a Loja local se deparar com algo que não pode controlar, ela chama os aliados do Adepto nos escalões superiores da Cabala, que podem ser muito poderosos e assustadores de fato. No topo

da pirâmide estão os Grão-Mestres, que são senhores vampiros, rainhas lobisomem, deuses depostos, conspiradores bilionários, mandarins psíquicos e magos poderosos como John Dee ou Marie Laveau. Algumas Lojas são organizadas em Grandes Lojas com capítulos em todo o mundo (ou mundos). Algumas das Grandes Lojas mais comumente encontradas incluem:

Amonis Albioni: Esta loja está centrada em várias Inglaterras e vorazmente acumula mapas e gráficos dos planos e dos mundos infinitos. A Amonis Albioni também tem uma grande experiência em se infiltrar em cultos demoníacos — seja para destruí-los ou para adicionar seu poder à Loja.

Loja Haroéris Cego: Esta loja é dedicada a expedições, em busca da Fonte da Juventude, do Velo de Ouro, da Pedra Filosofal e outros itens maravilhosos. Um interesse especial da Loja são os baralhos de tarô; um número impressionante de pessoas poderia ser mortas por um Baralho Boccaccio exclusivo ou um Segundo Lombardy. Seus membros raramente têm uma base fixa, preferindo operar em navios à vela (especialmente reinos itinerantes em “navios fantasmas”, veja pág. 79) ou dirigíveis. Alguns de seus membros são suagues (pág. 71).

Loja Aurea de Asten: A Loja Áurea opera principalmente “a leste de Suez” em Singapur, Djakartas, Angkors, Shanghais e Amboynas em muitos mundos. Seu letreiro dourado com a

Deuses Ativos

Enquanto vagavam pelos Mundos Infinitos, tanto os Cabalistas quanto os obstinados Patrulheiros encontraram todos os tipos de “deuses”, desde computadores de defesa sencientes a brincalhões imortais e alienígenas caídos. De vez em quando, eles encontram um deus que atende à definição mais tradicional — uma entidade transcendente de imenso poder sobrenatural.

O protocolo de Patrulha e da Cabala é idêntico nesses casos: acordo polido sem se comprometer com nada, especialmente com a adoração. Felizmente, apenas alguns poucos deuses parecem ter o desejo (e menos ainda têm a habilidade) de deixar para trás sua cronologia de origem ou universo de bolso. Por alguma razão, esses deuses raramente são do tipo bondoso e benevolente. Mesmo que sejam, seus caminhos divinos estão repletos de cataclismos, tremores de realidade e outros sinais e maravilhas. Esses deuses desonestos representam graves ameaças ao continuum; tanto a DIATE quanto a Cabala tratam essas manifestações com mais alta prioridade.

“pata de macaco” pendurado discretamente em Chinatowns sinuosas e arranha-céus semelhantes de aço e vidro. Parece estar no negócio de aquisição e disposição de artefatos ocultos, e tem relações cordiais (embora necessariamente discretas) com representantes da Comércio Estrela Branca em muitos mundos.

Loja de Aton do Solstício de Inverno: Esta loja de feiticeiros da Baviera existe em alguns mundos, liderados pelo temível mago lobisomem Leonard du Sarrazin. Seu emblema é uma suástica preta com virada para a esquerda em um disco branco, e a Patrulha suspeita fortemente que ele tenha ligações com os partidos Nazistas de vários mundos e, possivelmente, com a Ordem Armanen do Reich-5. Ele busca o poder político apoiado por força mágica; seus experimentos desencadearam a Tempestade Infernal no Merlin-3 (pág. 133).



Filhos de Imotepe: Essas aberrações assustam até mesmo seus companheiros Cabalistas. Devotados aos mais sombrios cultos necromânticos do Egito antigo, os Filhos de Imotepe constroem câmaras piramidais mágicas nos piores distritos de cidades fervilhantes. Vestidos com mantos que (dizem) escondem horríveis deformidades anímicas, os Filhos de Imotepe perseguem arqueólogos (tanto locais quanto extratemporais) para roubar ídolos ou papíros necessários para suas cerimônias blasfemas.

Roda de Ptah: Esta loja traça as linhas falhas e os detalhes sutis dos tremores de realidade nos mundos infinitos. Ocasionalmente, um pesquisador dos Paralabs que fornece a um Homem da Roda dados recentes ou a localização de uma ressurgência de um cataclismo em potencial recebe uma esmeralda do tamanho de um punho, ou a morte de um rival, em troca. De vez em quando, ele também consegue algo que realmente quieria.

Através dos Planos

De acordo com a cosmologia da Cabala, pode haver mundos infinitos, mas existem apenas quatro Reinos que importam. A Cabala mais comumente usa os nomes mostrados entre parênteses, que são retirados do misticismo judaico.

Reino Material (Assiah): O Reino Material contém todas as infinitas Terras e Martes e assim por diante, como grãos de areia em uma praia ou nós em um tapete. Embora os Cabalistas passem muito tempo no Material, eles geralmente não o consideram a fonte de sabedoria. O nível de mana de Assiah varia de mundo para mundo, e às vezes varia dentro de um determinado mundo.

Reino Astral (Yetzirah): O Reino Astral está “acima” ou “dentro” do Reino Material, tocando todos os mundos igualmente. Abriga rebanhos de espíritos malévolos e benevolentes, e cidades e planetas inteiros próprios. Os Cabalistas consideram o reino itinerante Féérico (pág. 80) como parte de Yetzirah, embora seus elfos pareçam materiais o suficiente para os Patrulheiros que (cautelosamente) os visitam. O Reino Astral tem mana normal.

Reino Icônico (Briah): Separado de Yetzirah por um enorme oceano espiritual, Briah é o lar de deuses, arcanjos e figuras icônicas semelhantes. Alguns Patrulheiros afirmam ter visto Batman ou Mao no Reino Icônico; as fronteiras para Briah podem ser mais porosas do que a Cabala tradicionalista gostaria de acreditar. O Reino Icônico tem um mana muito alto.

Reino do Espírito Puro (Atziluth): Nenhum Cabalista, exceto os Grão-Mestres, jamais visitou Atziluth, a Divindade no Centro de Tudo, e há alguma razão para acreditar que os Grão-Mestres estão mentindo.

A Cabala na Campanha

Conforme está escrito, a Cabala fica em um segundo plano em uma campanha de Mundos Infinitos. Consumida por lutas internas e com suas próprias pesquisas misteriosas e obscuras, ela não toma partido na grande disputa entre a Infinity e o Centrum. Seu objetivo de manter a magia e o segredo sobrenatural a impede de ameaçar o Segredo da Infinity. Então, como o MJ pode usá-la se quiser?

Variedade: A Cabala adiciona uma estranha pitada de Hammer Films diretamente à ficção científica da Patrulha Infinity. Se o MJ quiser adicionar algo mágico ao jogo, a Cabala pode deixá-lo fazer isso sem criar um mundo de fantasia completo.

Imprevisibilidade: Mesmo que a Cabala escolhesse um lado, nem todas as Lojas concordariam. Em um cenário com dois vilões, a Cabala faria um ambíguo. Os patrulheiros são mais propensos a cooperar com um Cabalista não claramente perturbado do que com um Nazista ou um agente implacável do Centrum. Qualquer encontro da Cabala, portanto, pode ser potencialmente um encontro social, sobre a construção do mundo do jogo ao invés de meramente explodir pedaços dele.

Flexibilidade: Qualquer coisa que o MJ possa querer enviar para a Patrulha, a Cabala pode querer roubar, quebrar ou deslocar de um mundo para outro. A Cabala pode ter suas próprias razões indescritíveis para deslocar ecos, convocar cataclismos, sequestrar turistas temporais, matar agentes do Centrum ou qualquer outra ação criadora de aventura.

Ubiquidade: Qualquer um pode ser membro da Cabala, em qualquer mundo. Isso dá ao MJ um “Cavalo de Tróia” para atrair alguns PdMs para a aventura, uma fonte divertida para a paranoia do jogador e muitas possibilidades para o drama dos personagens. Entre os Portais de Thoth e o plano astral, um Cabalista pode aparecer em qualquer mundo, em qualquer época.

Poder: A Cabala pode ser um grande martelo para destruir algo que o MJ deseja que seja destruído, um aliado pouco confiável para ajudar a lidar com uma ameaça ou uma fonte para habilidades de saltar mundos fora do controle da Infinity ou do Centrum. Se o MJ quiser que seja trazido, a Cabala pode trazê-lo.

AMEAÇAS MENORES

CRIME ORGANIZADO

Embora muitos traficantes de pequeno porte fiquem à margem, conexões reais em todo o mundo exigem energia. É aí que a Máfia entra; por um preço, eles podem levar você para sua antiga namorada de colégio de outra Terra ou levá-lo para uma expedição clandestina de caça furtiva de dinossauros. Mas isso são apenas relações constituintes, coisas insignificantes. Como o quadro geral é dependente da organização em questão; nem todas as Máfias são criadas da mesma maneira.

O Grupo

Para o Grupo Chicago e suas várias afiliadas nacionais, ir para outros mundos era apenas uma questão de negócios comum. Quando a Comércio Estrela Branca precisou desmembrar seu negócio de transporte de resíduos, a empresa de transporte que ela chamou já era uma fachada do Grupo. O Grupo caiu no crime transdimensional ao assinar na linha pontilhada na Torre Infinity. Usando a Transporte de Resíduos Intermundos como licenciante oficial, o Grupo conseguiu desviar uma pequena frota de caminhões transportadores para seu próprio uso. Com programadores subornados e chantageados, os sistemas supostamente conectados poderiam ser hackeados (embora com uma penalidade permanente de -2 para todos os testes da perícia de Operação Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica) nesses veículos) para permitir a operação subquântica livremente. Desviar um projetor está além da capacidade do Grupo (até agora), mas há pouca necessidade de um agora. Como a Patrulha, o "Expresso Zona Leste" do Grupo tem mais trabalho do que consegue lidar, mesmo restrito ao Quantum 5.

O maior negócio são as drogas. De Gallatin, uma Terra alternativa onde o Meio-Oeste é uma anarquia libertária, o Grupo compra heroína e cocaína pura e barata, legal e garantida — e envia às toneladas para a Linha-Base. A parte mais difícil é lavar as remessas de drogas na Linha-Base para que o FBI e a Patrulha não as rastreiem até o fornecedor. Em segundo lugar está a prostituição e o comércio de carne; Gallatin é estranhamente ruim em

pornografia (torná-la aceitável parece estragar a emoção), e muito bem armado para executar grupos de sequestrados, mas há outras Terras com garotas famintas dispostas a ir a qualquer lugar, desde que seja longe de onde estão. Um ou dois operadores do Grupo têm trabalhado para dominar os mafiosos de Chicago em Terras paralelas, para extrair parte de sua operação em benefício da Linha-Base, mas a vantagem tecnológica não é tão útil quando todos ainda usam tacos de beisebol e canivetes.

Finalmente, é claro, as várias Terras destruídas, congeladas e com cicatrizes monumentais para as quais a Transporte de Resíduos Intermundos realmente entrega legalmente suas cargas de plutônio, tetradióxina e pó de berílio usados são excelentes lixões para cadáveres inconvenientes — incluindo alguns da Divisão de Justiça da Patrulha.

A Máfia Russa

Como os garotos de Chicago, a Máfia russa simplesmente transferiu seus padrões e práticas mundos afóra. Nesse caso, foram suas conexões

com o governo Russo e a indústria de mineração que lhes valeram o acesso aos paralelos. Com a Rússia cuidadosamente guardando sua participação de 20% nas licenças de mineração em outros mundos, e com a Máfia trabalhando lado a lado com todos os principais oligarcas e seus governadores pagos, o resultado foi uma conclusão óbvia. Um jornal do Departamento de Estado estima que 80% das operações de mineração Russas em outros mundos são realizadas por empresas pertencentes ou ligadas à Máfia, e bilhões de rublos fluem direto para as contas bancárias dessas organizações na Suíça e na Roma de Johnson. A Máfia usa esses vastos lucros principalmente para financiar suas operações na Linha-Base em crimes cibernéticos, chantagem e extorsão, em vez de se expandir para outras cronologias. Eles "recrutam" maciçamente soldados de vários campos de batalha nas Rússias alternativas; não faltam guerreiros desesperados, corajosos e condenados, dispostos a receber altos salários e atendimento odontológico moderno em troca de apenas atirar em civis desarmados.



Suagues

Uma extensa “família” transtemporal de vigaristas, os suagues levam seu nome da gíria Australiana “Swagman” para vagabundos andarilhos. O Outback Australiano germinou prósperas cidades na Linha-Base no início do século 21, quando os mineradores passaram a desenterrar opalas e ouro por conta própria, e urânio para a Infinity, em Austrálias alternativas em todo o quantum. Onde o dinheiro rápido e a ganância se juntam, o mesmo ocorre com os golpistas e os jogadores. Um grupo desses fora-da-lei conseguiu se formar com uma série de golpes que acabou levando à prisão de um representante da Mineração Consolidada no Concílio, deixando-os por conta própria com um transportador e um livro de coordenadas.

Eles tinham o mesmo problema que todos os outros transtemporais ambiciosos enfrentam; muitos alvos e poucos homens. Em vez de ficarem quietos, eles entraram em contato com amigos de amigos e contatos de todos os botecos em três continentes. De Viajantes Irlandeses e Ciganos, eles pegaram os códigos de confiança e isolamento que mantiveram o estelionato funcionando por décadas; dos vigaristas e talentosos, eles pegaram os mais novos esquemas e o talento para ir além do e-mail do Príncipe Nigeriano e golpes de calçada, partindo para grandes tacadas.

À medida que seus contatos se expandiam, também aumentavam suas opções. Os suagues costumam aceitar empregos em operações de mineração transtemporal ou simplesmente subornam funcionários de RH para colocar seus nomes na lista. Conforme os mineradores vão de mundo em mundo, os suagues vão com eles. O estelionato pode encarecer o custo de uma viagem na Turismo Temporal, e vigaristas eloquentes podem se juntar a uma equipe acadêmica como guias ou tradutores. Há muitas maneiras de ir de um mundo a outro se você for um bom golpista, e os suagues estão entre os melhores.

Com uma infinidade de alvos, eles podem se dar ao luxo de mirar apenas os mais ricos e mais merecedores. Eles comandaram o golpe do Prisioneiro Espanhol em um mundo onde a Armada venceu, e o Gambito de Dois Anéis com as joias da coroa de Bonaparte. Eles enganaram um Howard Hughes paralelo antes que a Máfia o fizesse, e acidentalmente conseguiram a independência Australiana para Ned Kelly na Britannica-6 (e uma fortuna em ouro para eles).

Todos os anos, no Dia da Mentira, todos os suagues que puderem se juntam a uma grande festa em algum mundo rural. Lá eles contam histórias e compartilham técnicas, mantendo suas opções em aberto e seu senso de solidariedade intacto.

Um número alarmante de mafiosos Russos decide ir “bancar o czar” nos mundos primitivos explorados por suas minas supostamente secretas. Uma vez que muitas operações de mineração Russas são arquivadas incorretamente, com “transposições acidentais” no campo de coordenadas, por exemplo, pode levar meses até que relatos de SUVs pretas carregadas com pistoleiros saqueando o zigurate em Lagash cheguem até a Patrulha. Até agora, uma ou outra onda de invasões bárbaras engoliu os vestígios dessas atrocidades, mas o perigo para O Segredo continua sempre presente.

As Tríades

As várias famílias de criminosos Asiáticos em todo o Pacífico também encontraram seu caminho através dos

mundos. Normalmente, eles viajam com documentação falsa para um paralelo com uma grande diáspora chinesa. Quando aquele que no passaporte se dizia um “pesquisador histórico” ou “consultor de importação” desaparece, o membro da Tríade aparece e faz contato com as Tríades locais naquele paralelo. Embora uma certa quantidade de guerra territorial seja inevitável, a combinação de acesso a viagens transdimensionais e conexões com alta tecnologia se mostra muito tentadora para os extratemporais. Os locais, então, emboscam um transportador diferente em uma área diferente — a Patrulha não sabe quantas “inspeções desaparecidas” estão de verdade no fundo do porto de Haiphong ou em uma pedreira em Guangdong em algum paralelo, mas é mais de um ou dois.

As Tríades se concentram em construir conexões e aliados transdimensionais redundantes; eles recrutam fortemente chineses saltadores de mundos, especialmente em comunidades Chinesas extratemporais e fora do alcance do governo Comunista na Linha-Base. Eles deslocam coisas muito raras, mas de baixo peso — software e filmes piratas, segredos industriais e pênis de dinossauro em pó. As Tríades também atuam na caça ilegal entre os mundos — o rinoceronte está em risco de extinção em mais quatro ou cinco mundos, e o dente-de-sabre foi caçado até a extinção na Ásia em Mammut-3. Os PIs começaram a atacar as Tríades transtemporais.

CRIMINOSOS AUTÔNOMOS

Também há muito espaço nos mundos infinitos para autônomos do crime. Se uma versão de Miami ficar quente demais para você, experimente o próximo mundo! O verdadeiro gargalo é o acesso a um transportador; se não estiver sob o olhar atento da Patrulha ou de algum governo ou agência da ONU, provavelmente está sob o olhar atento da máfia local. Mesmo os espíritos livres listados abaixo, portanto, provavelmente precisam de pelo menos um Contato de rua “conectado” para operar, a menos que tenham algum meio não-paracrônico de saltar mundos. (Esses mesmos tipos de criminosos e a maioria das mesmas pressuposições se aplicam a uma campanha de viagem no tempo também.)

Ladrões Transtemporais

Esses criminosos usam seu conhecimento de outro mundo (ou do passado) e/ou tecnologia avançada para roubar ouro, pedras preciosas e outros bens altamente negociáveis. Os ladrões temporais costumam ser espertos, mas nada sutis. Um galeão Espanhol, por exemplo, é um alvo fácil para um aerodeslizador armado, ou mesmo para alguns homens com armadura e metralhadoras em um barco a vela nativo. Quando o ouro está seguro, os piratas queimam o navio e o enviam para o fundo do mar, sem sobreviventes e sem ninguém ficar sabendo.

Catadores

Muitos itens são bastante comuns em sua própria época ou lugar, mas inestimáveis no mundo de hoje. Quase qualquer arma antiga, por exemplo, torna-se uma antiguidade valiosa alguns séculos depois. Da mesma forma, moedas, selos, dispositivos mecânicos e publicações comuns podem se tornar muito valiosos com o passar do tempo.

O catador adquire esses itens na época e no local onde eles são novos. Ele pode então enterrá-los para um “envelhecimento” adequado ou apenas trazê-los diretamente para a Linha-Base (ou, em uma campanha de viagem no tempo, para o futuro). A existência de catadores pode enlouquecer um colecionador. Este selo *Four-Penny Black* é um “selo real” da Linha-Base ou é de um mundo alternativo? E se for um substituto, isso o torna uma falsificação?

Claro, em algumas campanhas, ser um catador pode ser uma atividade legal. Em outros, pode ser ilegal — não porque seja perverso em si mesmo, mas por causa do perigo que qualquer viagem não autorizada no tempo ou dimensão pode representar para o continuum. Na Linha-Base, a atividade dos catadores é estritamente licenciada (CL2), para “apenas réplicas de museu”, mas na prática é quase impossível de controlar.

Saqueadores

Os saqueadores também são ladrões, mas em vez de objetos de valor “comuns”, eles procuram objetos únicos. Eles podem invadir galerias de arte, bibliotecas, palácios e mansões atrás de obras-primas de outros mundos. Ou podem ser caçadores de souvenirs, coletando relíquias interessantes. Alguns saqueadores são *connoisseurs*, valorizando suas coleções com suas aquisições para seu próprio deleite. A maioria simplesmente vende para colecionadores.

Dependendo do histórico do jogo e das leis, alguns tipos de “pilhagem” podem ser perfeitamente legais. Se os bens forem obtidos honestamente e não houver chance de perturbar a história ou mudar a estrutura de um mundo paralelo, pode ser correto “importar” objetos de valor. (E alguns mundos têm uma abordagem mais “Mármore de Elgin” para artefatos de outras cronologias, tolerando tacitamente artefatos de pilhagem de cronologias ou culturas “bárbaras” para trazer essas obras-primas à luz da “civilização”.) Em um jogo de viagem no tempo (ou mesmo em um eco), “roubar” tesouros prestes a serem destruídos, se feito com cuidado, pode ser uma missão de resgate digna de elogio ao invés de um crime!

Sequestradores Temporais

Sequestradores Temporais visitam um mundo alternativo histórico (ou o passado, em um cenário de viagem no tempo) e sequestram vítimas de lá, trazendo-as para o mundo original dos criminosos. O objeto pode ser o resgate — apenas outra maneira de ficar rico no passado. Mas o mais provável é que seja porque alguém no mundo original dos sequestradores temporais quer essa vítima.

Tempos passados e mundos alternativos podem ser uma fonte inesgotável de escravos e outras vítimas. Uma organização de comércio transdimensional pode facilmente se transformar em um comércio de escravos, fazendo prisioneiros em um mundo alternativo obscuro e movendo-os para outro em troca de bens valiosos.

Indivíduos — pessoas famosas da história ou suas versões alternativas — também podem ser sequestrados por uma série de razões. As pessoas também podem ser temporalmente sequestradas para fins de pesquisa, legítimas ou não.

Se o “mundo original” do sequestrador temporal tem biotecnologia em NT8 ou melhor, o *material genético humano* pode ser roubado chamando bem menos atenção do que um sequestro. Pode haver um mercado clandestino próspero, impulsionado por homens que desejam possuir um clone de Cleópatra ou de Marilyn Monroe e por mulheres que desejam ter um filho natural de Elvis Presley ou Alexandre, o Grande. Outra vantagem do sequestro genético é que os clones geralmente podem ser alterados de acordo com as especificações do comprador — conseguir um bebê Alexandre sem o gene para o alcoolismo ou uma Marilyn Monroe naturalmente loira platinada.

Onde Estão as Naves Estelares?

Até agora, ninguém da Linha-Base relatou uma Terra paralela com viagens confiáveis e tecnológicas mais rápidas do que a luz. (Embora Azoth-7 (pág. 112) tenha suas próprias naves alquímicas estranhas, elas não parecem operar em nenhum cosmo normal, estando mais perto da viagem planar Cabalística do que qualquer outra coisa.) Os físicos dos Paralabs têm duas teorias principais sobre o tema, nenhuma delas algo como provado experimentalmente:

Atraso: Embora aparentemente improvável, pode ser que nenhuma Terra paralela tenha inventado a viagem FTL (*faster-than-light*, ou mais rápida que a luz). Já que a Linha-Base está entre as Terras mais avançadas tecnicamente, e a FTL não foi inventada lá, talvez leve apenas mais um século ou dois de progresso. O Califa (pág. 117) pode estar chegando perto.

Distorção: Outra teoria postula que o campo quântico local só pode se deformar em uma direção, seja “na direção do tempo” ou “na direção do espaço”. Já que a paracrônica veio primeiro (na Terra, pelo menos), nenhuma FTL baseada na Terra é possível — a menos que a distorção paracrônica possa ser filtrada de alguma forma.

Não, Falando Sério, Onde Estão?

Como uma viagem no tempo confiável e tecnológica (*Caixas de Marimbondos Infinitas*, pág. 153), os cenários de campanha interestelar não combinam bem com os jogos transtemporais. Os paradoxos de causalidade e dilatação do tempo por si só vão deixar os MJs loucos, e qualquer civilização realista avançada, interestelar e de alta tecnologia não vai ignorar acidentalmente os agentes da Infinity que se esgueiram em seu universo em transportadores paracrônicos, emitindo todos os tipos de radiação quântica. O Segredo duraria cerca de uma hora e meia, e então sua campanha terminaria.

Por fim, o quadro geral é simplesmente um pouco demais para este livro. E quanto a todos os paralelos onde o ponto de divergência acontece no Tau Ceti IV? E quanto a armadas de invasores alienígenas transtemporais? E se cada um dos bilhões de mundos tivesse sua própria nuvem quântica de ecos e paralelos? Um dos pressupostos fundamentais de um jogo transtemporal é que a Terra (ou uma delas, pelo menos) é central e importante. A vastidão da Galáxia atenua isso. Adicione FTL aos Mundos Infinitos se desejar, mas — tome cuidado lá.

PARACRONOZOIDES

Os paracronozoides são criaturas com habilidades naturais de saltar mundos. Eles variam amplamente em forma, disposição e natureza. Alguns parecem animais normais, enquanto outros são feras bípedes falantes. Alguns parecem humanos ou fantasmagóricos. Alguns são simplesmente indescritíveis — belos (ou horríveis) além da compreensão.

Todos os paracronozoides possuem a vantagem Saltador (Mundo) (pág. 176). A maioria tem a ampliação Túnel, permitindo-lhes criar caminhos interdimensionais que podem ser seguidos. Frequentemente, esses caminhos se fecham depois de algum tempo, com consequências potencialmente drásticas para um seguidor desavisado. Muitos paracronozoides também têm a vantagem de Dobra (pág. MB54), dando-lhes a habilidade de pular através do espaço e também das dimensões.

Alguns paracronozoides parecem atraídos por pessoas com habilidades psíquicas ativas ou latentes (na maioria das vezes PES ou Teletransporte). Outros procuram áreas ricas em mana, e há rumores sobre maneiras de invocá-los ou atraí-los magicamente. Certamente, os magos aprisionaram e domesticaram essas entidades, usando-as como montarias ou vestindo-lhes arreios para criar carruagens que saltam mundos.

Existem quase tantos tipos diferentes de paracronozoides quantos mundos de onde provêm. Esse mero conhecimento inclui dois seres únicos e uma espécie bastante comum (e desagradável).

“Aaron”

Aaron é o nome mais frequentemente dado por um homem de óculos escuros que aparece em estradas desertas dirigindo um veículo preto. Às vezes é um carro fúnebre, às vezes é uma carruagem e quatro cavalos, e às vezes é o icônico Cadillac Sevilha preto. Ele só aparece aos viajantes a pé, e apenas à noite ou ao meio-dia. Aaron aparece no momento em que o ânimo do caminhante está no seu pior momento... quando eles sofrem algum revés mortal que destrói a pouca esperança que eles tinham.

Aaron começa oferecendo uma carona e, se for aceita, um pouco de conversa. Ele fala em generalidades, mas centra-se na importância do amor e da virtude. Ocasionalmente, ele conta uma história de algo que viu em suas

viagens ou alguma anedota sobre sua família. (Ele gosta especialmente de histórias sobre seu irmão gêmeo, que aparentemente fez de tudo, desde servir no Exército como soldado raso até dançar com estrelas de cinema.) No final da viagem, Aaron deixa seu passageiro ou passageiros onde quer que estivessem indo, e os deixa com algum tipo de presente. Às vezes, é apenas dinheiro ou joias, mas às vezes a história que ele contou contém uma pista crucial para o problema que espera pelo viajante. E às vezes, o viajante encontra um aliado chave esperando por ele, ou seu verdadeiro amor, ou ambos.

Aaron pode ser um fantasma ou uma tulpa criado por projeção psíquica ou pela realização de um desejo em massa, ou ele pode ser apenas um bodisatva saltador de mundos com um estilo pessoal idiossincrático. Ninguém jamais tentou fazer mal a Aaron em seu próprio carro e ele nunca fez mal a ninguém, nem mesmo aos que merecem.

Gárgulas

As gárgulas são os pombos ou os ratos dos paralelos. Possivelmente ambos. Eles são um pouco mais espertos do que os chimpanzés, com a agressividade e o instinto de grupo dos babuínos. Eles têm estruturas faciais e corporais muito variadas, mas todos têm asas e garras.

As gárgulas têm uma pele cinzenta e inconstante que combina bem com pedras antigas (em menor grau com o concreto). Elas preferem se reunir nas seções mais antigas das cidades, especialmente nas igrejas antigas. Elas podem ficar empoleiradas por horas seguidas, fundindo-se com a linha do telhado e esperando por suas presas.

Elas preferem saltadores de mundos, mas atacarão qualquer coisa com um estranho “cheiro” de paracrônica. Caso contrário, eles atacarão qualquer pessoa sozinha que pareça que vai esguichar sangue a uma distância muito grande. Eles adoram sadicamente balançar os inimigos no ar, pendurá-los nas torres das igrejas ou atacá-los no meio da escalada, jogando-os em saliências estreitas ou telhados para se divertir ainda mais.

Alguns Cabalistas são conhecidos por terem treinado gárgulas como cães de caça ou “pombos-correio”.



Gárgulas

ST 20+; **DX** 16–18; **IQ** 7; **HT** 16.

Vontade 10; **Per** 16; **Velocidade** 8; **Esquiva** 11; **Deslocamento** 8 (Solo).

MT 0; 100–150 kg.

Características: Aptidão Mágica 0; Autômato; Camaleão 5 (apenas Pedra); Corpo de Pedra; Deslocamento Ampliado 1 (Ar Velocidade 32); Longas Garras Pontudas; Saltador (Mundo); Silêncio 5; Voo (Alado; Deslocamento Aéreo 16).

Perícias: Briga-14; Furtividade-18.

Sua voz se transformou em um grito. “Frank, Frank, um ato terrível e indescritível foi cometido no início. Antes dos tempos, o ato, e do ato Ele havia se levantado e estava histericamente andando de um lado para o outro pela sala. “Os atos dos mortos se movem em ângulos nos recessos obscuros do tempo. Eles estão com fome e com sede!”

*– Frank Belknap Long,
The Hounds of Tindalos*

O Cervo Branco

O Cervo Branco permeia a história mitológica de muitas terras. Ele levou Magor e Hunor às estepes da Cítia para fundar as tribos da Hungria. Ele tentou alertar Pwyll para ficar longe das terras de Annwn e levou Peredur ao Castelo do Graal. Lançou missões de Sir Geraint e outros cavaleiros arturianos. E tem aparecido de vez em quando para Patrulheiros de licença ou fora de serviço.

Infelizmente, ele ainda não apareceu para um Patrulheiro com grandes habilidades de mateiro (exige pelo menos Rastreamento-16 para segui-lo com sucesso), então ninguém sabe para onde ele está tentando levar. Ele cria um pisado (pág. 79) sob seus cascos; qualquer um que possa rastreá-la pode segui-lo para outro mundo sem necessidade de outro teste. Anêmonas surgem ao longo de sua trilha três dias depois de sua passagem.

Rastros e Estigmas

Embora os paracronozoides variem muito em forma e características, há uma ou duas maneiras de identificar muitos deles, e alguns indicadores confiáveis de que algo andou atravessando mundos nas proximidades.

O rastro do paracronozóide inclui:

- Estranhas manchas em forma de pegadas, especialmente cascos fendidos ou pegadas caninas. Às vezes, eles aparecem na rocha crua.
- Crescimento incomum de plantas transdimensionais, como cogumelos, trepadeira tradescantia e trevo da Rainha Marie. Anéis ou linhas de cogumelos e flores mais normais às vezes indicam um salto ou aterrissagem de um paracronozóide.
- As pessoas perto do ponto de entrada ou saída costumam ter sonhos com grandes gatos pretos. Isso pode acontecer mesmo quando o paracronozóide é pequeno, pálido e não-felino.

Os sinais de que uma criatura pode saltar mundos incluem:

- Pelo branco puro, sem outras características albinas.
- Olhos violetas ou heterocromia.
- Percepção ou inteligência incomum para sua espécie ou, em mundos onde não é normal para a espécie, a fala humana.
- Um apetite incomum por aveia ou morango.

OUTROS PERIGOS

Nem todos os perigos entre os mundos são humanos, ou mesmo sencientes. Simplesmente viajar pelo continuum pode ser uma experiência angustiante, especialmente sem um transportador prático. Mesmo os portais de acesso nem sempre se abrem para o mesmo lugar duas vezes, e as estradas dimensionais passam por algum terreno estranho, de fato. O continuum não permanece o mesmo de um lugar para outro ou de um tempo para o outro; cataclismos e tremores de realidade deslocam até mesmo o cenário que não desloca por si mesmo.

Mapear esses perigos e seus efeitos continua sendo uma ciência inexata. Os topógrafos podem determinar as deformações da paisagem física e mapeá-las para intensidades de campo de várias energias quânticas. Parafísicos, meteorologistas e geólogos descobrem que suas disciplinas se fundem à medida que as conexões entre os fenômenos físicos e parafísicos percorrem provocativamente as teorias e os dados disponíveis. Matemáticos puros oferecem comentários úteis sobre a teoria da catástrofe e do caos, e comentários menos úteis sobre “mapeamentos não-birracionais”.

O ESPAÇO ENTRE TUDO

Embora os mundos variem amplamente, eles são todos mundos estáticos, e geralmente Terras. Os espaços entre os mundos, entretanto, podem ser qualquer coisa — ou nada.

Nada

A experiência mais comum do espaço entre as Terras, para a Patrulha Infinity de qualquer maneira, é o nada. (Pelo que eles são profundamente gratos.) Se estiver funcionando corretamente, um transportador simplesmente desaparece de um ponto e reaparece instantaneamente no mesmo ponto em outra Terra. Quer ele viaje através de um micro buraco de minhoca a bilhões de vezes a velocidade da luz, ou simplesmente se transponha como um elétron quando ninguém está observando, ou se mova a fundo pelas supercordas que unem as Terras até o nível quântico, ninguém sabe ao certo. A matemática explica tudo de três maneiras, dependendo de quais números você enfatiza. Se o “espaço do salto” que os transportadores transitam tem alguma característica, ela não aparece nos instrumentos da Infinity.

A Corrente

O outro tipo de espaço entre as Terras que a Patrulha encontrou até agora é “a Corrente”, um fluxo rápido de partículas carregadas que corre “desde” a Linha-Base até todos os outros mundos. (O Centrum também pode gerar uma Corrente própria.) Os Paralabs as chamam de “partículas de oz”, em homenagem ao tornado que levou Dorothy Gale a outro mundo (que, assustadoramente, existe no Quantum 4) em *O Mágico de Oz*. Os poderosos redemoinhos da Corrente agitam o Merlin-3 (pág. 133) e alguns outros mundos; viajar de ou para esses mundos por qualquer meio sempre conta com um redutor de -1 ou mais para o teste da perícia.

A Corrente aparece principalmente nas várias Terras na forma de cataclismos (pág. 75), que são propriedades de seu fluxo muito mais massivo e perigoso. Embora apenas alguns transportadores da Patrulha especialmente reforçados tenham rompido a Corrente (entrando por cataclismos maiores e mais estáveis), pode ser possível para outros veículos (como a Esfera Temporal na pág. 163) de alguma forma viajar entre os mundos através dela. Com transportadores muito mais fáceis e menos perigosos, os Paralabs não

se esforçaram muito para projetar um “navio de oz”, embora a ameaça de uma cultura bárbara transtemporal descendo para a Linha-Base em navios piratas de oz preocupe alguns projetistas do CINU.

A exposição a partículas de oz funciona como a exposição à radiação (veja pág. MB435), com “oz” em vez de “rads”. Algumas fontes de oz incluem:

Viagem no Tempo ou Dimensional Desprotegida (sem transportador): 1 oz por viagem.

A favor do vento em um cataclismo: 1-6 oz por minuto, dependendo da intensidade da tempestade. Depois de uma tempestade, os níveis de oz no ar e na água caem para 1-6 oz por hora no dia seguinte e 1-6 oz por dia no mês seguinte.

Dentro de um cataclismo: 300-1.800 oz por hora, dependendo da intensidade da tempestade. Um cataclismo gêmeo (pág. MB534), no entanto, fornece pouca ou nenhuma carga (1-6 oz por hora) oz para aqueles dentro dele.

Os efeitos das partículas oz são os seguintes, usando a Tabela de Efeitos da Radiação na pág. MB435:

–: Sem efeito, mas as doses continuam a se acumular.

A: Pequena sorte ou azar, em nível de peculiaridade. Jogue 1d para determinar se a sorte é boa (1-3) ou ruim (4-6). Algo dá certo (ou errado) sem motivo. Atividades supersticiosas (esfregar o pé de um coelho branco, por exemplo) podem “ajudar positivamente” o efeito.

B: Grande sorte ou azar. Você ganha Sorte de 15 pontos, ou Azar mais Atrapalhado. Jogue 1d como antes. Atividades supersticiosas (como uma Compulsão) podem afetar o teste aleatório em +1 ou -1. Esses efeitos duram até que a dosagem de oz diminua.

C: Decaimento temporal. Faça testes de envelhecimento diários (pág. MB139). Com um sucesso decisivo, você “rejuvenesce”. Você também tem Susceptibilidade à Magia 3 até que o envelhecimento pare; suas orelhas também podem ficar pontudas, seu cabelo ficar verde, etc.

D: Decaimento temporal rápido. Faça testes como em C, acima. As partículas carregadas começam a causar danos físicos reais. Mesmo em um teste bem-sucedido, você sofre 1 ponto de dano; em uma falha, 2 pontos; em uma falha crítica, 1d pontos. Suas feições podem se tornar monstruosas ou etereamente belas e estranhas.

E: Decaimento temporal avassalador. Faça testes de envelhecimento de hora em hora; dobre o dano.

Alguns materiais garantem proteção contra as partículas oz. Ao contrário da proteção contra radiação, o usuário geralmente não precisa cobrir todas as áreas expostas para obter o benefício de seu Fator de Proteção (pág. MB436), apenas ter algumas gramas do material exposto ao campo de oz entre o campo e o usuário. Seda ou âmbar tem FP 7, aço tem FP 10, prata ou espinheiro tem FP 32 e ferro frio tem FP 100. Também ao contrário da blindagem contra radiação, nem todos os materiais oferecem a mesma proteção contra todos os cataclismos; as frequências de oz individuais podem variar tremendamente.

CATACLISMOS

Um “cataclismo” é um evento localizado que transporta todos dentro de uma determinada área para outra dimensão ou outro mundo. Na maioria das vezes circulares, os cataclismos variam em tamanho de alguns metros a alguns quilômetros de largura. Dentro de uma atmosfera, um cataclismo tende a se manifestar como um espesso nevoeiro, uma misteriosa nuvem de tempestade ou uma forte tempestade elétrica que se acumula lentamente e desaparece repentinamente. Quando o cataclismo desaparece, o mesmo acontece com todos dentro de seu raio. Esses “passageiros” reaparecem... em outro lugar. Cataclismos não necessariamente enviam seus passageiros para o local equivalente em seu outro mundo.

Com a carga de oz que carregam, os cataclismos costumam ter um efeito importante não apenas nos infelizes apanhados por eles e no campo através do qual passam, mas também no campo quântico ao redor da Terra que atacam. Um cataclismo interfere com as janelas de salto quântico, impondo uma penalidade ao NH de Operação Aparelhos Eletrônicos (Projetor) de -1 a -6! Alguns Patrulheiros ainda se arriscam, porque um cataclismo também mascara a detecção paracrônica, abafando o sinal do salto em um oceano de “ruído” paracrônico. O cataclismo impõe a mesma penalidade ao NH da perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) para detectar um salto, e metade dessa penalidade para qualquer teste da perícia Física (Paracrônica) para analisar os dados coletados durante um cataclismo.

Vórtices

Esses ousados Patrulheiros procuram vórtices, pontos na superfície da Terra que, por alguma razão, tendem a atrair ou manifestar cataclismos com mais frequência. Ninguém sabe ao certo por que os vórtices aparecem, ou mesmo se eles realmente existem fora da superstição da Patrulha — a inspeção de cataclismos é um trabalho necessariamente difícil. Os Patrulheiros frequentemente notam que suas bússolas começam a girar quando um cataclismo está se formando, e outras leituras anômalas começam a confundir sensores delicados. O melhor palpite dos Paralabs é que os vórtices aparecem onde o campo magnético da Terra flutua mais do que o normal; tais flutuações podem ter um componente geológico ou tectônico.

Os vórtices que comumente aparecem incluem o Triângulo das Bermudas, o Mar do Diabo (um trecho triangular do oceano centrado em Iwo Jima), o Deserto de Hoggar no centro da Argélia, o Lago Erie, a foz do Rio Indus, o interior de Madagascar, as Ilhas Kermadec ao norte de Nova Zelândia e os dois pólos magnéticos. Em mundos com mana existente, os vórtices tendem a aparecer perto das junções das linhas ley ou em locais como Stonehenge ou as pirâmides.

TREMORES DE REALIDADE

Um tremor de realidade (ou, como os Paralabs preferem chamá-lo, um “ontoclismo”) cria uma agitação no caminho do tempo ou dos mundos em que a própria história é virada e revirada, deixando um novo passado em seu rastro. Não apenas a história pode mudar em um tremor, é claro. As leis da natureza e da física podem se alterar; mundos podem ir de alto mana para mana nulo (ou o inverso), deuses podem morrer ou nascer, e novas estrelas e planetas aparecem nos céus. Um bom sinal de que um tremor de realidade está em andamento é um eclipse anômalo, um cometa imprevisto ou outro estranho presságio astronômico (ou astrológico). Outro efeito dos tremores de realidade iminente é um “bloqueio” nas habilidades precognitivas ou psicométricas, uma vez que a história literalmente “não existe” do outro lado do tremor. O vulcanismo e os terremotos convencionais também parecem seguir ou preceder os tremores de realidade; os Paralabs nervosamente admitem que em algumas Terras, eles podem ser a causa de tremores de realidade!

Assim como um terremoto deixa quebras nos estratos e fraturas na geologia, ou arremessa material das profundezas da terra para a superfície, um tremor de realidade deixa quebras na civilização ou fraturas no registro histórico. Ele também pode lançar estilhaços anômalos de outras realidades — “estilhaços de realidade” — no novo/velho passado. Depois de cada mudança, apenas os estilhaços de realidade permanecem, e os traços fossilizados da realidade anterior sobrevivem apenas na mente subconsciente e nos mitos das culturas sobreviventes, e nos estranhos artefatos rejeitados pelos habitantes como esquisitices ou falsificações. Muitos estilhaços de realidade aparecem em várias versões em mais de uma Terra.

Estilhaços de Realidade

Os Patrulheiros que encontram estilhaços de realidade devem levá-los aos Paralabs para estudo. No entanto, devido a seus efeitos estranhos e anômalos em transportadores (e Patrulheiros!), eles são frequentemente “por acidente” deixados para trás em compartimentos secretos, ou (se parecerem úteis ou que atraíam sorte) “por acidente” deixados de fora do relatório de incidente.

Os estilhaços de realidade tendem a fornecer leituras anômalas sob testes científicos, especialmente datação por carbono-14 ou termoluminescência. Muitos parecem ser falsificações palpáveis, “entregues” por sua composição, construção ou técnica artística anacrônica. Dos estilhaços de realidade conhecidos pelos Paralabs, uma porcentagem notável é feita de cristal ou tem algum tipo de esmalte encobrendo-os. Se isso é uma função da robustez geral do cristal ou da meta-geometria da tectônica da realidade, permanece um mistério.

Uma amostra de estilhaços de realidade inclui os seguintes, a maioria dos quais tem equivalentes na Linha-Base:

Lente de Nínive: Uma lente de cristal oticamente polida inicialmente descoberta nas ruínas de Nínive em 1853. A lente de Nínive antecede em milênios outras lentes conhecidas; os arqueólogos a descobriram (ou uma lente muito semelhante a ela) em Nínive em muitos anos diferentes em várias Terras. Olhar através dela permite que o espectador veja demônios Acadianos invisíveis, ou estresses de tremores de realidade, ou uma gravação impressa de 12 de agosto de 605 AEC.

Fragmentos de Glozel: Em 1923, um fazendeiro desenterrou centenas de artefatos enigmáticos em um campo perto de Glozel, na França. Principalmente pedras, tijolos e ossos estranhos, eles ostentavam entalhes em um alfabeto desconhecido. Esse mesmo alfabeto é usado como crioulo Fenício em Ezcalli e em um ou dois outros mundos. Alguns fragmentos mostram sinais de calor intenso e repentino; alguns Cabalistas da Roda de Ptah jogam fragmentos de Glozel para realizar adivinhações.

Sudário de Turim: Considerado tanto o tecido sinuoso de Jesus Cristo quanto uma piedosa falsificação do século 14, o Sudário de Turim permanece um enigma. A presença de grãos de pólen palestinos e a pós-imagem de moedas romanas sobre os olhos da figura contrastam fortemente com a datação por radiocarbono que demonstra a criação do Sudário por volta de 1350. Embora o Vaticano se recuse a permitir mais testes na versão da Linha-Base do Sudário, a da Catedral de Turim em Ariane (pág. 135) dá todos os sinais de ser um estilhaço importante de realidade. Luzes sinistras, o cheiro de incenso e os frequentes portais de acesso com a Jerusalém do século I permeiam a morada do Sudário naquele mundo, que está sob os cuidados da conservadora Opus Dei Católica.

Mapa de Vinland: Em 1957, um curador da Universidade de Yale comprou um livro escrito à mão conhecido como História Tártaro. Nele, um mapa, datado de 1440, mostrava a costa leste da América do Norte, com o rótulo “Vinland”. Várias análises o revelaram como autêntico ou como uma falsificação de meados do século XX. O original do mapa está agora na coleção da Fundação Duncorne. Sob os comprimentos de onda corretos, há rumores de que mostra a rodovia dimensional para um universo de deuses Nórdicos e uma “eterna Vinland, a Valente”.

Bala Mágica: A bala de 6,5 mm que passou por John F. Kennedy e John Connally apareceu, quase completamente intacta e ilesa, na maca do Hospital Parkland em Dallas. Os teóricos da conspiração chamam isso de “bala mágica”. Alguns analistas conspiradores dos Paralabs pensam que Oswald (ou quem quer que seja) pode ter desencadeado um microtremor de realidade, recriando o evento de 535 EC (pág. 77) e enviando balas sombrias através do continuum. Se carregada em um rifle, uma bala mágica supostamente garante uma morte instantânea (um golpe crítico no cérebro) quando disparada contra um rei.

Enrolação Matemática

Para MJs e jogadores que anseiam por tecnoblá-blá-blá e jargões para uma experiência completa do RPG, temos o orgulho de apresentar este trecho de *Uma Introdução à Ontofísica*, do Dr. Joseph Franecki (Editora Universidade de Wisconsin, 2026), terceira edição, revisada). O tópico da dissertação do doutor erudito é a matemática dos tremores de realidade, mas pode ser aplicada a ecos, mundos enigmáticos e outros fenômenos para-físicos com igual facilidade.

Lançada por Margaret Steed em 2004, a geometria combinatória quântica se relaciona diretamente com as perturbações paracrônicas, que podem ocorrer quando duas ou mais realidades são trazidas muito rapidamente para próximo uma da outra (conforme determinado pela métrica L8).

As próprias equações de Steed são uma base inestimável para o cálculo dos índices de interseção de co-feixes de Leinster em variedades hemiprojetivas, o que pode não parecer relevante, até que se aprecie que nosso modelo atual do meta-espaco octadimensional em que os conhecidos mundos alternativos residem é uma projeção octadimensional da compactação de um, em geral posicionado, hemi-plano eneadimensional, e cadeias de vetores individuais nos co-feixes de Leinster correspondem às condições sob as quais mundos paracronicamente estáveis podem (e fizeram) se desenvolver (o nosso próprio incluído).

As interseções, então, indicariam locais no meta-espaco e no tempo em que a probabilidade de mapeamentos não birracionais entre mundos ou quase-mundos é maximizada, levando a uma possibilidade real de que a informação (na forma de eventos, culturas, conceitos ou indivíduos) podem ser destruídos ou criados erroneamente, isto é, transportados de nenhum antecedente real neste ou em qualquer mundo.

Em termos de jogo, os estilhaços de realidade quase sempre agem como Amplificador de Mana (pág. MB38) e podem conceder outras vantagens (com os modificadores Pode ser Roubado e Único, talvez), como Não Come nem Bebe, Não Dorme, Sorte Extraordinária, Oráculo, Saltador, Idade Imutável ou Abençoado. (Eles são excelentes “itens originais” para supers que saltam mundos.) Claro, eles também podem trazer desvantagens, como Fantasias (“Eu sou o Rei da Inglaterra por direito!”), Flashbacks, Maldição ou Azar. Qualquer estilhaço de realidade é garantido como um ímã de estranheza. O MJ é livre para apresentar seu artefato ou enigma favorito como um estilhaço de realidade — o crânio do Homem de Piltdown na Linha-Base pode ser uma falsificação, mas isso não significa que não haja um estilhaço “real” como este no continuum em algum lugar.

Zonas de Fratura

A zona de fratura é o “epicentro” do tremor de realidade, um local no espaço-tempo geralmente com alguns quilômetros quadrados e cerca de seis dias de extensão. Após o tremor, tecnicamente se torna uma “zona de subducção da realidade”, onde a velha realidade é “sugada” pela nova. Na prática, todos chamam a área de zona de fratura, independentemente de as questões de cronologia serem o que costumam ser em torno dos tremores de realidade.

Alguns locais no espaço-tempo parecem ser especialmente vulneráveis a tremores de realidade, como:

Aijalom, c. 1400 AEC?: De acordo com Josué 10:12, durante uma batalha contra os Gibeonitas em Aijalom, em Canaã, o sol parou por um dia inteiro. Ou isso é um mito religioso, milagre, ou a evidência à primeira vista de um tremor de realidade. A batalha, curiosamente, ainda não foi datada de forma convincente — ou mesmo mencionada em outras crônicas locais. As estimativas variam de 1439 a 1131 AEC.

Tróia, c. 1200 AEC: Um tremor pode ter causado a “queda de Tróia”, e a *Odisseia* relata que os Gregos deixaram de honrar os deuses após sua vitória. A data tradicional para a queda de Tróia é 1179 AEC; logo depois disso, a história Grega simplesmente desaparece em uma Idade das Trevas por 300 anos, até que Homero escreve a *Iliada* sobre o cerco de Tróia. Terá sua canção “costurado” uma realidade fraturada?

Etrúria, c. 750 AEC: A lendária fundação de Roma ocorre aqui e agora, com o acréscimo habitual de presságios e sinais dos deuses. Um “escudo de Marte” caiu na Terra durante o reinado do lendário segundo rei de Roma Numa Pompílio — era um estilhaço de realidade? Curiosamente, a análise magnética da cerâmica da região parece indicar uma reversão do campo magnético da Terra na época do reinado de Numa.

Corfu e Jerusalém, 29 EC: Na ilha adriática de Corfu, Plutarco registra que os passageiros ouviram um “grande uivo” anunciando a morte do Grande Deus Pã. Esta data também corresponde aproximadamente à data da crucificação de Jesus, que foi acompanhada, de acordo com a Bíblia, por um eclipse anômalo.

Bretanha ou Java, 535 EC: A ilha vulcânica de Krakatoa pode ter entrado em erupção cataclismicamente na época da morte do Rei Arthur. O século após essa data foi quase uma Idade das Trevas global; o Império Bizantino perdeu um terço de sua população na Peste de Justiniano, Roma ficou em ruínas, a China e a Índia mergulharam no caos e na guerra civil e até Teotihuacan e as cidades Maias entraram em colapso. Fomes e tempestades varreram o mundo.

Armagedom: No estrangulamento natural entre o Egito e a Ásia, a planície de Megido em Israel vê batalhas em todas as épocas, em quase todas as Terras. (Na Linha-Base, eles variam de campanhas faraônicas em 2350 AEC à Guerra do Yom Kippur em 1973.) Isso pode ser o suficiente para distorcê-lo permanentemente para fora do espaço-tempo; Os soldados desaparecidos após essas batalhas podem ter caído em um “sumidouro de realidade” para emergir em algum outro campo, ou recrutados para uma brigada transdimensional.

Quantaclismos

O evento 535 EC (que também pode ter envolvido um cometa misterioso) é um possível quantaclismo, um tremor de realidade tão severo que na verdade oblitera a cronologia em que ocorre, e arremessa estilhaços de realidade para dezenas ou mesmo centenas de outras Terras em seu despertar. O Santo Graal, em todas as suas miríades de formas, pode ser um estilhaço de realidade, como também pode ser o mago Merlin, que, de acordo com as histórias, viveu no sentido contrário do tempo, começando pela sua velhice (na qual foi congelado no tempo por Nimue) até sua juventude

na Bretanha. Outro quantaclismo do tipo pode ter explodido um mundo de dinossauros evoluídos e tecnologicamente avançados em pedaços, e enviado os sobreviventes para as profundezas do passado. Tal evento pode ter deixado quase todas as Terras com lendas de “cobras falantes” ou “dragões” que trazem sabedoria e conhecimento de “debaixo da terra” e da cronologia EUL (pág. 122) como a única remanescente.

Tremores de Realidade e Viagem no Tempo

Os terremotos da realidade também seriam muito perigosos para os viajantes do tempo. Claro, em certo sentido, qualquer viajante do tempo que muda o passado causa um tremor de realidade, mas (nas versões comumente entendidas da física temporal), o tempo “passado” de sua mudança permanece inalterado. Um verdadeiro tremor de realidade, por outro lado, muda o passado também; na maioria das vezes, *apenas* muda o passado, deixando a história após a fratura inalterada, mas os historiadores desconhecem que seu passado agora é diferente. Tal tremor de realidade poderia mudar o passado enquanto um viajante ainda estava nele, prendendo-o em um cisto de realidade literalmente sem futuro. Algumas eras do passado podem ser onticamente instáveis, especialmente em zonas de fratura, levando a deslizamentos de tempo ou tempestades cronais.

INDO A OUTRO LUGAR

Portais de Acesso

Um “portal de acesso” (veja pág. MB534) é um buraco que leva de uma dimensão a outra. Geralmente é circular e tem menos de 10 metros de diâmetro e permite que a luz passe pelas duas extremidades (ou seja, você pode ver seu destino). Como um transportador, um portal atravessa realidades sem cruzar o espaço. Os portais podem ser unilaterais ou bidirecionais; aberto o tempo todo, ou acessíveis apenas no Dia de Durin, ou para aqueles com a Chave do Tempo, ou convocável pela pessoa que sabe qual sequência cabalística de botões de elevador apertar. Alguns portais vão para muitos lugares diferentes (aleatoriamente ou por seleção), e alguns são invisíveis até que o viajante descuidado tropece pra dentro dele, caindo em outro mundo.

Tremores de Realidade no Jogo

Em essência, tremores de realidade são uma ferramenta do MJ para permitir que coisas aconteçam fora das regras normais do cenário. Quer grandes doses continuidade retroativa sua campanha? Tremor de realidade. Quer colocar o Santo Graal em um ambiente de ficção científica resolutamente rígido? Tremor de realidade. Quer ter um mundo onde os antigos romanos lutassem contra os Confederados? Tremor de realidade. Essa também é a explicação usada pela maioria das histórias de “lançados ao passado”, não importa o quanto elas possam enfeitá-la com raios ou maldições druidas — aconteceu porque é muito legal para a realidade atrapalhar. Fornecer regras rígidas e rápidas para tremores de realidade, portanto, parece estar fora de questão.

Mas, se você quiser ter um jogo centrado nos tremores — sua causa, sua cura, seus usos — aqui estão algumas regras mecânicas para governar sua aparência, todas nitidamente ligadas à parafísica existente do cenário.

Nível de Estresse da Realidade

Calcule o Nível de Estresse da Realidade básico da seguinte maneira: adicione 1 para cada nível de mana local acima de mana nulo (baixo é +1, normal é +2, etc.). Adicione os modificadores de NE para energias cósmicas, escuridão histórica e uso de magia (embora não sejam dias magicamente significativos) da seção *Tempestades Cronais* (pág. 164), conforme escrito. Se a área foi uma zona de fratura em outros mundos, adicione de 1 a 5 pontos (de um pequeno deslize até o Armagedom). Adicione 1 ou 2 pontos se a área estiver em uma falha geológica.

Teste de Tremor da Realidade

O MJ deve fazer o Teste de Tremor quando as condições locais parecem ameaçar um tremor, geralmente devido a um ou mais dos modificadores abaixo. Pegue o NER total e divida por 5 (arredondar para baixo). Aplique isso como um modificador no Teste de Tremor; jogue 3d e aplique os resultados da seguinte forma:

6 ou menos — O alívio de pressão estabiliza a zona.

7–9 — Sem resultado, mas adicione 1 a qualquer teste adicional feito dentro de uma semana se o estímulo continuar.

10–11 — Sem resultado, mas adicione 2 a qualquer teste adicional feito dentro de uma semana se o estímulo continuar.

12–13 — Nenhum resultado imediato, mas se a zona não estiver estabilizada, role novamente em 1d×10 horas, com um modificador adicional de +2. Este modificador é cumulativo se rolado mais de uma vez.

14–15 — Perturbações da realidade em 2 horas; um cataclismo pode se formar; 1d estilhaços de realidade aparecem ou 3d seres de outra realidade emergem (possivelmente hostis e sobrenaturais).

16–17 — O tremor de realidade ocorrerá em 2 dias; perturbações da realidade como descrito acima.

18 ou mais — O tremor de realidade ocorrerá em 2d horas; perturbações da realidade ocorrerão imediatamente.

Outros modificadores locais para o Teste de Tremor ficam a critério do MJ, mas podem incluir: +1 ou mais para um culto dedicado à realidade anterior (ou futura) da zona (+1 para 100 membros, +2 para 1.000 membros, etc.) na área; +1 ou mais para um ser de outra realidade se tornando conhecido da população local (uma terrível maratona de assassinatos, estranha turnê de palestras, etc.); modificadores de campo de batalha para uma batalha ocorrendo durante um tremor em potencial; +1 ou mais se usando um estilhaço de realidade; +1 a +3 para eclipses anômalos, conjunções astrológicas, etc. visíveis na área.

Alívio de Estresse

Imediatamente após um Teste de Tremor resultar em 6 ou menos, corte o NER em dois terços e subtraia 3 de qualquer Teste de Tremor feito no ano seguinte. Se um Teste de Tremor resultar em 3 ou menos, reduza o NER para apenas o nível do mana local e subtraia 6 de qualquer Teste de Tremor feito no próximo ano. Ao longo desse ano, o NER retorna ao seu nível normal de “piso”.

A estabilização de uma zona de fratura pode envolver “amortecedores de dobra” da superciência, magia ou simplesmente tentar remover estímulos potenciais de tremor (cultos estranhos, estilhaços de realidade, monstros, portais de acesso) da área. Pode envolver a resolução de enigmas e mistérios históricos da área para limpar qualquer entulho de tremores passados. O MJ deve determinar quando uma área é considerada estável — uma campanha inteira pode se concentrar na estabilização de uma zona de fratura importante!

A Patrulha encontrou todo tipo de portal mencionado acima, e alguns ainda mais estranhos do que isso. Até agora, a Patrulha encontrou pelo menos um portal potencial em todos os mundos pesquisados, exceto em Concílio. A doutrina da Patrulha permite que os patrulheiros selem portais se a situação parecer exigir. Os Patrulheiros individuais adotam várias abordagens para essa questão: alguns gostam de ter um buraco desses disponível

para o caso de algo dar errado com o transportador; outros não gostam da ideia de que a “porta dos fundos” para o mundo seja deixada aberta e destrancada.

A maioria dos portais de acesso pode ser destruída com liberação de energia suficientemente alta; a dinamite resolve em muitos casos. (Mesmo que não feche o portal, pode bloquear efetivamente o acesso a ele.) Alguns portais ficam “offline” durante explosões nucleares

ou incêndios muito intensos ou tempestades elétricas. Alguns portais exigem explosões de partículas carregadas, magia ou outros métodos para serem fechados e, mesmo assim, podem reabrir depois de alguns anos. Se possível, trancar ou bloquear o portal é o melhor arranjo entre acesso e segurança; isso geralmente requer um ritual mágico, sintonização psíquica ou ajuste de um capacitor de fluxo quântico para coincidir com a assinatura do portal.

Estradas Dimensionais

As mesmas restrições básicas se aplicam a estradas dimensionais, os caminhos que cruzam os paralelos. Quase sempre são muito mais difíceis de fechar do que meros portais de acesso. Eles são um pouco menos comuns, embora quase todos os mundos com presença de mana tenham pelo menos uma estrada dimensional menor utilizável por qualquer pessoa (ou às vezes qualquer mago ou ser sobrenatural) que conheça o caminho. Esses “pisados feéricos” correm principalmente entre as florestas, seu caminho repleto de cogumelos e trevos da Rainha Marie.

Menos decorativas são as “estradas fantasmas”, caminhos retos que conduzem por declividades enevoadas. A névoa de cada lado de uma estrada fantasma se assemelha às nuvens de um cataclismo e tem efeitos semelhantes se você entrar nela. Nas nuvens, os viajantes veem sombras e rostos familiares — possivelmente sombras quânticas de seus *eus* alternativos — que alternadamente os atraem e zombam. Andar por uma estrada fantasma geralmente envolve uma Verificação de Pânico, com modificador de -2 a -4. Estradas fantasmas normalmente aparecem em áreas de mana normal ou mais altas, mas às vezes elas tomam o caminho (ou vice-versa) de locais de massacre particularmente sangrentos, redutos de pestes e similares.

Uma subclasse de estrada dimensional, chamada de “túnel do tempo”, é como um portal de acesso, exceto que a jornada não é instantânea e passa por um túnel. O túnel se assemelha a uma caverna natural, com paredes de pedra bruta ocasionalmente decoradas por grafite, runas esculpidas ou pinturas de touros e dinossauros. O que, se houver alguma coisa, está do outro lado das paredes do túnel permanece desconhecido.

Algumas estradas dimensionais bastante conhecidas ou significativas incluem:

A Chronobahn: Duas estradas, compostas de blocos de basalto hexagonais ajustados, percorrem vários mundos no Quantum 3. Cada estrada tem cerca de 20 metros de largura e percorre cada mundo por cerca de 450 km antes de passar para o próximo. As duas estradas se cruzam perto de Carquemis, no vale do alto Eufrates em Nostradamus (pág. 138). Sua extremidade oeste em Nostradamus leva a Frederico (pág. 125); a Divisão Corvo enviou batedores ao longo de sua extensão por cerca de mil e quinhentos quilômetros em todas as quatro direções.

Eleusis Alesia: Esta linha ley atravessa vários mundos em vários quantas, incluindo Britannica-7, Roma de Johnson e Serpe. Ele pode ser acessado muitos lugares ao longo de sua extensão, entre la Aliseda, na Espanha, e Kalisz, na Polônia. Somente mulheres podem viajar nela, e nenhum veículo além do NT4.

I-776: “Esta construção psíquica foi construída pela vontade subconsciente dos Estados Unidos pouco antes do Grande Despertar de 4 de julho de 2076.” Isso é o que diz o Placa Comemorativa à beira da estrada; tudo o que a Patrulha sabe é que ela percorre a antiga Rota 66 de Chicago a Los Angeles em quase todas as cronologias com um sistema de estradas interestaduais dos Estados Unidos. Ela só pode ser acessada por meio de fragmentos de neblina ao longo de uma estrada chuvosa em algum lugar da América, embora existam certas

frequências de rádio que atraem uma rampa de acesso mais perto de seu automóvel.

REINOS ITINERANTES

Reinos itinerantes são características geográficas (e algumas construções artificiais) que se movem entre os mundos. Os reinos itinerantes geralmente viajam em um cronograma regular, embora possa ser bastante incompreensível e complexo. Alguns reinos itinerantes, por outro lado, são inteiramente aleatórios ou seu cronograma é tão confuso que nenhum padrão foi observado até aqui. Alguns famosos “navios fantasmas”, como o Holandês Voador, também podem ser reinos itinerantes.

2

Portais de Thoth

Triângulos misteriosos que aparecem e desaparecem em um padrão indecifrável, os Portais de Thoth são passagens através do tempo. Membros da Cabala acreditam que Khaibitu-na-Khonsu, seu primeiro Grão-Mestre, abriu os Portais durante sua guerra com o deus Rá no terceiro milênio AEC. As opiniões divergem sobre o que ele pensava que estava fazendo, e se os Portais eram mesmo seu resultado pretendido. Se uma pessoa passa por um Portal, ela geralmente se move para trás no tempo saindo por outro Portal que aparece no mesmo lugar. Ocasionalmente, a viagem ocorre através do espaço ou mesmo para a frente no tempo. Os Portais podem percorrer horas ou milênios, mas pouco mais que a maioria se abre abrangendo de um a três séculos. Um Portal também pode se abrir para outro mundo ou plano inteiramente. Nenhuma Aptidão Mágica é necessária para se utilizar um Portal.

Os Portais de Thoth frequentemente se abrem em mundos de mana alto e em locais de mana alto em mundos de mana normal, mas também se materializam em qualquer mundo com até mesmo um traço de magia. Um Portal aparece como um “buraco” no ar na forma de um triângulo equilátero. Sua altura da base ao ápice é geralmente de cerca de 3 metros, mas os Portais raramente aparecem no nível do solo, muitas vezes materializando-se a dezenas de metros acima do solo. Um Portal geralmente permanece aberto por três a 18 horas, durante as quais a viagem é permitida tanto para dentro quanto para fora do Portal. Quando usado em conjunto com a mágica Convocação Planar (pág. MB251), o Portal aumenta o NH da perícia em 6 e reduz o custo de energia para 10.

Os Portais de Thoth podem permitir que um MJ introduza a viagem no tempo em uma campanha através do mundo em uma base única ou limitada, estritamente sob seu controle. Os Portais de Thoth também pode trazer dinossauros, vilões históricos ou mesmo coisas sobrenaturais de muito além das estrelas para um jogo, como parte de algum esquema maligno da Cabala ou simplesmente para apimentar as coisas. MJs que gostam da ideia de Portais aleatórios abrindo e fechando sob seu controle, mas não querem lidar com a viagem no tempo nem um pouco, podem reformular os Portais como portais de acesso mágicos (pág. 77). Esses Portais de Shai (batizados com o nome do deus Egípcio do destino) só permitem a passagem entre mundos paralelos.

O Vagão Ouroboros

Talvez este vagão tenha atravessado as paredes de um sistema metropolitano. Ele agora chocalha entre as estações de metrô nos mundos infinitos. Ninguém sabe dizer de que cidade veio originalmente; o interior é mal iluminado e cheira mal. Todos os seus anúncios são em Inglês e espanhol; as partes externas do vagão estão pintadas com pichações e ilegíveis. Pode ser um paracronozoides inteligente em vez de um reino itinerante, pois os Patrulheiros que já o pegaram relatam que de alguma forma “sabe para onde você precisa ir” e faz a parada necessária.

Silenzia

A Cidade do Silêncio, Silenzia oscila entre muitas Terras, mas apenas entre dois locais. Em junho e julho, ela aparece, envolta em névoa e arco-íris, na lateral da geleira Muir no Alasca, acima da baía da geleira e abaixo das montanhas de Sto. Elias; o Solstício de Verão ao meio-dia é a melhor hora para estar lá e tentar entrar nela. Em dezembro e janeiro, ela se manifesta nas encostas do Monte Etna, na Sicília, acima do Estreito de Messina; meia-noite na Noite de Reis é o momento mais acessível lá. A arquitetura de Silenzia é uma mistura estranha, mas orgânica, de Árabe medieval e Gótico, embora alguns dos edifícios pareçam ter sido construídos na década de 1890. Os Silenzianos afirmam que sua cidade foi fundada por Rogério II da Sicília, mas roubada por Morgan Le Fay raivosamente por sua recusa em renunciar ao Cristianismo. (Teóricos menos românticos acreditam que seja um grande estilhaço de realidade, embora seja uma zona de baixo mana.) Por pelo menos 200 anos, Silenzia prosperou discretamente vendendo ouro Yukon em Nápoles, Messina e Palermo; pescadores locais (Sicilianos e Inúites) vendem bem seus pescados nas docas da Silenzia e não falam sobre isso com estranhos. Silenzia é um ponto de encontro popular e ponto de encontro para suagues, e os viajantes dimensionais podem encontrar uma variedade surpreendente de produtos de todo o multiverso para venda (por uma variedade surpreendente de moedas) nas lojas pitorescas e bazares estreitos da Silenzia.

Huy Breasil

Nas lendas da Linha-Base, Huy Breasil (também Hy-Brasil, entre outras grafias variantes) era a “ilha afortunada” de palácios dourados e feiticeiros sábios, ricos em ovelhas e vidro, envolta em névoa a oeste da Irlanda. A cada sete anos, ele aparecia, mandando pelo oceano um doce aroma de especiarias

e maçãs. Acontece que esta é outra lenda com base em um reino itinerante; a ilha realmente existe, flutuando entre várias Terras em um longo circuito através dos quanta. Aparentemente NT2, no máximo, os nativos precisam apenas murmurar ou gesticular para ter seus desejos atendidos; tecnologia superior, entretanto, frequentemente falha (todos os testes para usar dispositivos ou equipamentos em Huy Breasil têm um redutor de -1 ao NH para cada NT em que a ferramenta estiver acima de 3). Huy Breasil é uma ilha de mana muito alta.

O diferencial de mana entre Huy Breasil e a maioria dos mundos que ela visita dá início a um cataclismo ciclônico ao redor de sua costa, que a protege ainda mais de navios visitantes (e muitas vezes envia navios através da ilha, ninguém sabe). Se cair em um mundo de mana baixo ou nulo, ela gera um fluxoclismo, uma corrente de mana superior fluindo para o leste da ilha que pode durar anos ou décadas, mesmo depois que Huy Breasil já tenha mudado para outra Terra. O fluxoclismo geralmente cessa no momento em que atinge o continente europeu, embora em alguns anos ruins, vendavais e ondas altas agitam portos e estaleiros de Glasgow a Lisboa, enviando monstros e tritões para a terra. Fluxoclismos particularmente fortes podem afetar os padrões climáticos (e os níveis de mana) até o interior do vale superior do Danúbio.

Feérico

Feérico é um reino atemporal de elfos (também chamado de fae) governado pela Rainha Titânia e pelo Rei Oberon. Embora mutável por fae suficientemente poderoso, geralmente se assemelha a uma área rural do noroeste da Europa medieval em uma tarde de primavera perfeita. O palácio de Oberon e Titânia ergue-se no centro do reino itinerante, com um “mercado goblin” na fronteira. Muitos pisados (pág. 74) vão de Feérico a várias Europas setentrionais. Outros pisados ligam Feérico a outros reinos itinerantes, como a Floresta de Arden, que se move entre Inglaterra sempre que as estações mudam. Embora os pisados para Feérico tendam a se abrir apenas para magos ou para aqueles com sangue élfico, mesmo mortais normais podem se encontrar caindo em Feérico do topo de uma colina Irlandesa ou de um bosque na Toscana. A relativa solidez de Feérico o torna um destino comum para viajantes materiais no Plano Astral, também, uma vez que ele toca o Plano Astral em todos os lados.

Wanshijieshan

Wanshijieshan, a “Montanha dos Dez Mil Mundos”, parece ter saído de alguma gravura da Dinastia Tang, envolta em brumas, coberta por coníferas incrivelmente delgadas e subindo graciosamente ao céu como uma nuvem transformada em pedra. Ao longo de suas cristas e ravinas, mil cavernas se abrem — algumas largas e escancaradas, algumas brilhando suavemente com fungos fosforescentes, algumas estreitas e orladas com cal e líquen. Algumas delas estão contaminadas com vapores pestilentos ou inundados pelo escoamento da água derretida das geleiras; outras são seladas por deslizamentos de terra ou bloqueadas por paredes de formas curiosas. Em cada passagem existe uma Terra diferente, embora algumas das cavernas terminem em buracos em um rio gelado na América, ou em lagos em uma floresta na Inglaterra, em vez de encostas de montanhas e desfiladeiros no oeste rochoso da província chinesa de Shanxi, onde viajantes dedicados ou dignos podem encontrá-lo.

A montanha é o lar de uma pequena comunidade de monges que se recolheram lá. Perguntar a eles sobre as cavernas é inútil; eles se isolaram para esquecer as Terras, não para agir como guias turísticos. É a mais grave descortesia possível reconhecer um monge e, especialmente, chamá-lo por um nome que ele talvez tenha conhecido há muito tempo. O abade especula, com visitantes respeitosos, sobre a natureza da própria montanha e os presságios vistos em suas árvores, céus e rios. Talvez o relâmpago que cintila em torno de seu topo testemunhe alguma grande perturbação, ou o nascimento de alguma grande majestade. Talvez cada nova nascente que irrompa da rocha seja uma estrada dimensional sendo recortada ou um novo conjunto de mentes aprendendo a se mover ao redor do continuum. Talvez, ele sugere durante seu chá, a montanha não seja um reino itinerante, mas o único reino fixo em todos os mundos infinitos, o verdadeiro umbigo do cosmos.

CAPÍTULO TRÊS

PRESENTE

NA CRIAÇÃO

Ângela e Suleiman — Agentes Polk e Erdogan, como se lê em seu chip de registros, ou “Sra. Banning e seu criado Pompeu — como eram conhecidos por aqui — estavam mais preocupados com a chuva. Especificamente, por sua tendência irritante de cair pelo que restou do telhado da casa da fazenda, sobre suas roupas de época minuciosamente precisas e, portanto, nada à prova d’água. “Não se pode esperar que alguém execute uma análise cliodinâmica encharcada até os ossos”, Ângela reclamou. “Olhe pelo lado bom”, respondeu seu parceiro, recolhendo-se um pouco mais em seu sobretudo, “Ninguém está tentando nos matar agora.” Era verdade; a artilharia da União havia encontrado outro lugar para destruir por enquanto, e os dois Patrulheiros não tinham visto nem a sombra dos agentes do Centrum conhecidos por estarem aparecendo por todo este trecho específico do Mississippi neste 1863 específico. Ângela espirrou. “Exceto, talvez, com pneumonia.”

“É isso mesmo, no entanto. Onde diabos estão os garotos do S.I., e por que eles não estão se esforçando mais para salvar os rebeldes? Se Vicksburg não cair nas mãos de Grant, Gettysburg não importa nem um pouco e, pior ain-



da, Grant não irá para o leste no próximo ano para finalmente ensinar Bobby Lee a perder como um cavaleiro.” Suleiman, que tinha uma queda por Lee, respondeu: “Mais precisamente, o Mississippi não será cortado, e isso abre alguns desenvolvimentos problemáticos no Missouri que poderiam mudar a eleição de 1864. Todos os números mostram que Vicksburg é o nexo principal, então por que o Centrum ainda não mexeu suas peças?”

“Bem, eles são todos idiotas medievais; talvez isso seja um blefe, e eles estão tentando salvar Pickett’s Charge ou algo assim.” Suleiman sorriu, mas retrucou: “Olha, eles

não pensam como nós, mas entendem a guerra muito bem. Gettysburg é um espetáculo à parte. Mesmo se Lee vencer, ele ainda estará perdido no meio da Pensilvânia, sem logística e sem apoio de cavalaria, e dois exércitos da União no próximo cume.” Ele parou de falar, percebendo que Ângela o havia encurralado habilmente para que trouxesse a genialidade eterna de Lee à mesa, e mudou de assunto. “Talvez eles nem estejam pensando sobre a Guerra Civil, no entanto — a Grã-Bretanha é o país realmente importante aqui e agora, e Palmerston ainda está se apegando à hierarquia ao estilo Centrum por um fio de cabelo.”

“Além disso, eles deveriam assinar um pacto de livre comércio com a Bélgica e a França este ano — Vanderlyn não disse que a Primeira Guerra Mundial realmente começa porque a Grã-Bretanha tem muito dinheiro amarrado aos portos belgas?”

“Vanderlyn? Ele é louco, e três vezes louco pela Bélgica. Se você quiser encontrar a Primeira Guerra Mundial começando em 1863, vá para a Dinamarca, onde o rei Christian está sendo burro o suficiente para dar a Bismarck um pretexto para uma guerra que acabará unificando a Alemanha.”

“Isso é este ano que estamos?”
“Sim.”

“Não,” Ângela suspirou após um longo pensamento, “isso seria muito sutil de alguma forma. Muito a longo prazo. Não consigo deixar de pensar que o Centrum está envolvido aqui e agora, em Vicksburg. Caso contrário, quem sabe eles não estão matando Henry Ford em seu berço, ou então estão conspirando para acabar com o pênalti no futebol? Não, eu não acho que eles estão na Dinamarca.”

“Além disso, provavelmente está chovendo em Copenhague também.”

Os dois Patrulheiros refletiram sobre essa perspectiva sombria e viram mais do chão enlameado retornar ao Delta que, sem dúvida, o produziu em primeiro lugar.

“Vamos verificar os números novamente. Talvez o computador tenha algo para nós.”

Por quilômetros ao redor, a chuva transformou as estradas do Mississippi em burgo, atolando os vagões e canhões da União, e a

Tivesse estado presente na Criação teria dado algumas sugestões úteis para o melhor ordenamento do Universo.

— Alfonso X,
chamado “o Sábio”, de Leão e Castela

pneumonia começou a levar cada vez mais feridos Unionistas. O sitiante Exército da União do Tennessee estava erodindo na chuva ou se afogando na lama. Ulysses S. Grant olhou para o céu frustrado e praguejou para si mesmo.

Sinto que era para estar ensolarado hoje, caramba. De alguma forma, só sei que deveria estar ensolarado.

Mesmo os PIs mais heroicos, ou os nazistas interdimensionais mais diabólicos, precisam de um palco para suas ações. No cenário dos Mundos Infinitos, como na maioria das campanhas transtemporais, esse cenário é o mundo alternativo, uma Terra onde a história deu uma guinada diferente. Muitos exemplos de tais mundos aparecem na ficção, na história especulativa e no cinema; Os MJs podem se manter ocupadas por bastante tempo com aventuras ambientadas em um único mundo de vitória Nazista ou sobrevivência Romana. No entanto, a tela onde pode se pintar o cenário Mundos Infinitos é mais vasta do que

até mesmo um mundo onde a história se desviou; ele contém uma miríade de Terras paralelas, cada uma com seu próprio potencial para riquezas, aventura, mistério ou perigo. Este capítulo apresenta alguns dos tipos básicos de mundos alternativos e alguns princípios (baseados, tanto quanto possível, na pesquisa histórica) para projetá-los ou construí-los.

Ao longo deste capítulo, várias tabelas e métricas podem ajudar o MJ a criar aleatoriamente ou mecanicamente outra cronologia. Não é preciso dizer que esses sistemas existem apenas para a conveniência do MJ e, se ele tiver uma ideia melhor ou quiser ajustar os resultados para produzir algo que pareça interessante, ele deve ir em frente. No entanto, assim como parte da diversão dos jogos de “mercadores espaciais” é descobrir planetas aleatoriamente, parte da diversão das aventuras transtemporais é descobrir alternativas aleatoriamente. Esperançosamente, este capítulo e esses sistemas podem aumentar a diversão.

TIPOS DE MUNDOS ALTERNATIVOS

Tanto os viajantes transdimensionais quanto os MJs tendem a classificar os mundos em vários tipos, dependendo de seu uso, natureza e habitantes. Esta seção aborda principalmente o tópico da perspectiva do MJ, embora use alguma terminologia da Patrulha Infinity em vez de reinventar a roda. Para classificações específicas de mundos da Infinity, consulte o quadro na pág. 83.

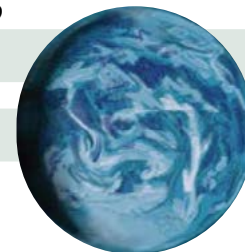
Um mundo pode ser um elemento preexistente do jogo ou projetado sob medida para se ajustar a um determinado cenário. Um transportador perdido, ou um cenário de forma mais livre do que a campanha “padrão” dos Mundos Infinitos, pode levar os Patrulheiros

a qualquer número de mundos aleatórios. Para gerar aleatoriamente um

mundo alternativo, jogue 1d duas vezes e consulte as seguintes tabelas:

Tabela de Quantum Aleatório

1	Quantum 3 (Q8 para o Centrum)
2	Quantum 4 (Q9 para o Centrum)
3	Quantum 5 (Q10 para o Centrum)
4-5	Quantum 6
6	Quantum 7



Tipo de Mundo Aleatório

1	Vazio
2-5	Eco/Paralelo (se em Q6, jogue novamente: 1,2 — Eco; 3-6 — Paralelo)
6	Desafio

Classes de Mundo da Infinity

O Serviço de Entrada dá a cada cronologia pesquisada uma classificação de classe, para orientar as atividades futuras da Infinity. O CINU pode, em teoria, substituir uma classificação do Serviço de Entrada, mas nunca o fez. Às vezes, perigos recém-descobertos (ou derrotados) em uma cronologia podem mudar sua classificação para cima ou (com menos frequência) para baixo na escala.

Classe O (Aberto): Cronologia declarada segura para entrar e disponível para comércio, colonização ou outra atividade.

Classe P (Protetorado): Geralmente aplicado a paralelos com populações “autócronas” (aquelas nativas de uma cronologia, em oposição aos colonos da Linha-Base e seus descendentes). Muitos mundos de classe P de baixa tecnologia limitaram e licenciaram aberturas de comércio ou turismo.

Classe R (Pesquisa): Reservados para um estudo especial, mas não imediatamente ameaçador. Essas cronologias geralmente têm leis físicas estranhas ou culturas totalmente diferentes, dinossauros ou outras faunas exóticas, ou populações humanas pré Idade do Bronze.

Classe Z (Fechado): Mundos que representam um perigo para a Linha-Base ou para o Segredo. Esta classe inclui a maioria dos paralelos infernais (pág. 135), cronologias de alta tecnologia, os paralelos do Reich (pág. 143) e mundos com alienígenas, magia ou psiquismo aberto.

Dentro de cada classe, as cronologias têm Classificações de Acesso. Isso denota quais extratemporais podem entrar na cronologia, e variam de 1 (apenas quadros da Patrulha com ordens específicas) a 10 (visitação livre por qualquer habitante da Linha-Base). Os estágios intermediários 2 (apenas quadros da Patrulha) e 3 (apenas funcionários da Infinity) restringem o mundo à Infinity, embora com pressão suficiente dos governos nacionais ou do CINU, forasteiros podem ter acesso permitido. CA4 permite apenas pesquisadores licenciados pela Infinity; O CA5 permite equipes de pesquisa credenciadas de qualquer grande corporação ou universidade. Do CA6 ao CA8, a Infinity permite o comércio extratemporal em quantidades cada vez maiores e em bens cada vez menos regulamentados; CA9 permite turismo guiado. Nenhum mundo da Classe Z tem uma classificação de acesso acima de 4.

MUNDOS VAZIOS

Os mundos vazios não têm vida nativa inteligente — ou, pelo menos, nenhuma que os visitantes transdimensionais tenham encontrado ainda! Como a Infinity, ou outros transtemporais, usam tal mundo depende de seus próprios procedimentos e da natureza da Terra vazia em questão. Uma Terra onde a humanidade nunca evoluiu — ou ainda não — é muito diferente de uma Terra na qual algum desastre horrível limpou a vida inteligente do mundo ou atrapalhou a evolução dos hominídeos.

Dentro do cenário dos Mundos Infinitos, um mundo vazio aleatório se divide da seguinte forma; jogue 1d e use a reflexão abaixo para refinar o resultado básico.

1-4 Exploração de recursos.

5 Colônia ou colônias da Linha-Base.

6 Mundo Catastrófico.

Recursos

A maioria das Terras tem a mesma história geofísica, então os mesmos recursos minerais existem na mesma quantidade e nos mesmos locais nos paralelos. (As principais exceções incluem os paralelos de Lúcifer, muitos dos quais foram atingidos por grandes asteroides ou meteoritos. Nas zonas de impacto de tais desastres, veios puros e muito ricos de muitos elementos diferentes acontecem.) Os principais minerais industriais, seu valor aproximado na Linha-Base, e seus depósitos primários, são os seguintes:

Bauxita (\$20/ton): Os depósitos de bauxita (minério de alumínio) ocorrem globalmente, sendo os mais abundantes nos montes Urais, Guianas, Guiné, Gana e Jamaica. O Brasil é o terceiro maior produtor mundial, as principais reservas estão no PA, AM, MG e AP. Embora o alumínio em si seja muito barato, a bauxita contém um valioso gálio, amplamente usado na tecnologia de computadores e vale cerca de \$100/kg. Obter o gálio sem refinar a bauxita em alumínio é economicamente inviável.

Berílio (\$150/kg): Encontrado nas montanhas de Utah, Sinkiang e Cazaquistão. No Brasil, as principais reservas estão em MG.

Cobalto (\$12,5/kg): Cuba, Zaire, Zâmbia, Nova Caledônia e o norte dos Estados Unidos (principalmente Minnesota) contêm a maior parte do cobalto facilmente explorável do mundo. No Brasil pode ser encontrado no estado do Goiás. Também aparece nas minas de níquel.

Cromo (\$500/ton): 95% dos depósitos de cromo do mundo estão no sul da África (África do Sul, Zimbábue e província de Katanga, no Congo). Depósitos menores de cromo aparecem na Groenlândia, Montana e Cazaquistão.

Ouro (\$2.200/kg): A África do Sul tem cerca de metade dos depósitos de ouro do mundo; o Yukon, a Califórnia, a bacia Amazônica e o México compartilham outros 25% do total. No Brasil, ainda é encontrado em MG, GO e BA com alguma facilidade. Os principais depósitos de ouro do Velho Mundo incluem Espanha, Núbia, Bactria e sul da Índia. Uma vantagem do ouro é que as sociedades em todos os NTs o valorizam; é um meio quase ideal de troca transtemporal.

Platina (\$3.200/kg): Mais de 90% dos depósitos mundiais de platina se encontram na África do Sul ou no Zimbábue. Os montes Urais, a Península de Kola e Montana também possuem minas de platina viáveis. Outros metais do grupo da platina (paládio, ródio, rutênio, irídio e ósmio) aparecem nos mesmos depósitos.

Prata (\$110/kg): As mais ricas minas de prata do mundo estavam em Potosi, Bolívia; outros filões de prata importantes aparecem em Nevada, México, Peru, Grécia, Turquia e Espanha.

Titânio (\$2/kg): A ilmenita (minério de titânio) aparece na Austrália, Sri Lanka, Noruega e África do Sul. As areias de ilmenita na Califórnia e na Flórida também produzem titânio de grau comercial.

Urânio (\$3,5/kg): Quase todo o urânio do mundo vem do Níger, Namíbia ou Austrália; outros filões incluem África do Sul, Novo México e Saskatchewan. No Brasil, as reservas de urânio na BA e CE colocam o país como um dos maiores.

Outros minerais que valem a pena ser minerados em áreas assentadas perto das colônias da Linha-Base, ou em complexos de mineração pré-existentes, incluem cobre, ferro, manganês, níquel e zinco. As gemas, embora tentadoras para os contrabandistas (especialmente entre as Terras primitivas), têm pouco ou nenhum valor industrial, uma vez que as gemas artificiais igualam ou excedem sua dureza e pureza. Ferro e níquel, na Linha-Base, vêm quase que exclusivamente da mineração de asteroides, e o manganês vem da mineração no fundo do mar; há pouco mercado de exportação para a mineração transtemporal desses metais. Da mesma forma, o amplo uso da energia de fusão torna o petróleo muito menos valioso na Linha-Base do que na maioria das Terras desenvolvidas. Uma grande porcentagem da extração de petróleo nas Terras paralelas é a perfuração de “alto risco”

para que as cargas sejam enviadas (legalmente ou, mais frequentemente, no mercado paralelo) para Terras mais avançadas em tanques equipados com transportadores subquânticos. Os suáques frequentemente trabalham com, e às vezes trabalham *como*, esse tipo de exploradores extratemporais.

A capacidade de minerar outras Terras em busca de recursos valiosos contribui enormemente para o alto padrão de vida da Linha-Base. Combinações minerais e políticos interessados em manter os preços baixos e a tecnologia sempre crescente pressionam continuamente o CINU e a Infinity para abrir mais e mais mundos para a exploração e o desenvolvimento extrativista. Uma vez que áreas como o Oeste Americano, Austrália e, especialmente, a África do Sul estavam fora do “mundo conhecido” da maioria das civilizações, esses grupos de pressão obtiveram com su-

cesso licenças da Infinity para abrir (estritamente guardadas) minas nessas regiões, mesmo em mundos com desenvolvimentos nativos substanciais. Rumores sobre as minas se espalham, mas geralmente evoluem (ou se dissolvem) em lendas padrões como das Minas do Rei Salomão, El Dorado e outras “cidades perdidas de ouro” familiares da história e folclore da Linha-Base.

Colonização

Dado um mundo sem nenhum humano nativo, mas de outra forma hospitaleiro, a Infinity tem o poder de abri-lo para habitação permanente da Linha-Base. Embora a maioria das colônias também mantenha algumas instalações de mineração ou pesquisa, seu propósito é o assentamento, não a mera extração ou pesquisa. Em geral, as especificidades do paralelo da colônia dependem do poder ou organização colonizadora, mas todas as colônias extratemporais podem se enquadrar em um ou outro tipo de colônia geral.

Colônias de excedentes de nações como Índia, China, Indonésia e Nigéria permitem que populações excedentes se acomodem em versões alternativas vazias de sua terra natal (e geralmente das áreas vizinhas). Bhuvarlok (veja pág. 32) é uma colônia de excedentes.

Colônias separatistas permitem que grupos que não desejam (ou não têm permissão para) permanecer em suas nações da Linha-Base criem suas próprias comunidades. Movimentos religiosos e ambientais como os Menonitas, Mórmons, Neo-Druidas e Sustentabilistas compreendem a maioria dos separatistas voluntários; suas colônias às vezes regredem propositalmente para NT4 em todas as áreas, exceto cuidados médicos. Algumas colônias separatistas, como Lysander ou Tebuguo (veja pág. 32), são principalmente motivadas politicamente.

Colônias clandestinas não são exatamente colônias, pois geralmente são bases militares permanentes, depósitos de contrabando ou mercados de escravos. Eles não estão nos mapas oficiais, e alguns nem mesmo estão nas cronologias mapeadas! As bases militares clandestinas são geralmente o trabalho de uma grande potência da Linha-Base e podem estar secretamente localizadas em uma cronologia associada a ela. Há rumores de que o mundo Lysander (veja pág. 32), por exemplo, é o local de uma grande base paracrônica clandestina para os militares Americanos e Britânicos, chamada de “Base Atemporal” nas lendas urbanas da Internet. As colônias criminosas clandestinas atraem grandes populações transitórias

Caça a Dinossauros

Embora muitas organizações da Linha-Base protestem contra essa prática, um dos campos mais lucrativos e romantizados do turismo transtemporal é a caça esportiva. Não apenas leões e elefantes em Áfricas vazias, mas auroques na floresta Europeia primitiva, tigres na Índia e mamutes na América pré-humana atraem os ricos e entediados da Linha-Base para safáris rebuscados. A maioria dos mundos de caça são mundos vazios de Classe O; os recheados de selvas Shikari e o Miocênico Mammot-2 (ambos no Quantum 5) são os mais “desenvolvidos”, com acampamentos de caça, campos de pouso e populações permanentes de guias e zoólogos.

No entanto, o maior safári de todos é a caça a dinossauros. Este passatempo é teoricamente legal apenas em Lúclifer-4, um paralelo do final do Cretáceo onde o meteoro de irídio já caiu e os dinossauros nativos estão em processo de extinção. Mas Lúclifer-4 tem um clima terrível, um número de animais diminuindo cada vez mais, e uma séria ausência de romantismo. Seu outro problema é a dificuldade de acesso — uma vez que fica no Quantum 3, visitar Lúclifer-4 é bem caro.

Muitos caçadores se inscrevem para “licenças de guarda” em mundos de pesquisa com faunas reptilianas prósperas, como Rex-2 e Sereno. Os guardas nas estações de pesquisa nesses mundos podem matar desgarrados ou machos pouco desenvolvidos para comer. Em algumas estações, a gerência faz vista grossa (por consideração) se um guarda tira longas “férias” nas montanhas com “amigos que vieram lhe visitar”. O filão principal, no entanto, para o candidato a caçador ilegal é Crichton, um mundo Classe R com uma mistura teoricamente impossível de dinossauros de todas as eras de sua evolução. Tiranossauros e dimetrodotes, pterodáctilos e apatossauros compartilham os pântanos fumegantes e as savanas quentes de Crichton. Crichton está no Quantum 7, e o Centrum o usa para contatar os criminosos da Linha-Base. Suas coordenadas são um dos segredos mais mal guardados nos registros da Infinity e, embora perigosos e não regulamentados, lucrativos “safáris piratas” partem para Crichton várias vezes por ano. A Patrulha está sempre ocupada por lá, e desmantelou planos de sequestro e tentativas de assassinato (uma combinação de ricos caçadores e violadores da lei parece atrair esses incidentes), bem como redes de contrabando mais convencionais alimentando o substancial mercado do Leste Asiático de glândulas de dinossauros.

quando um outro momento está em alta, ou quando há grandes cargas para vender ou dividir; eles geralmente têm uma população “flutuante permanente” de tamanho pequeno ou médio de prostitutas, destiladores e guarda-costas.

Colônias mansões são aquelas que se dedicam à privacidade dos muito ricos. Muitos bilionários da Linha-Base compram ou alugam “propriedades mansões” de um milhão de acres (ou maiores) em mundos vazios. Propriedades nobres, como todo o Taiti ou Oahu, custam dezenas de bilhões de dólares sem melhorias; sua própria Montanhas Rochosas ou uma Ilha Grega menor pode parecer um roubo em outras circunstâncias. As corporações também compram ou alugam colônias mansões para retiros ou condomínios em clubes de campo executivos. Muitos mundos dedicados a outras colônias ganham algum dinheiro vendendo ou alugando mansões de primeira linha para habitantes ricos da Linha-Bases, com privacidade rígida e acordos de espaço aéreo (nos dois sentidos, no caso de alguns mundos colônia separatistas).

Em muitos casos, vários países ou organizações geograficamente díspares reúnem seus recursos para um mundo comum. A cronologia resultante pode abrigar uma colônia de excedentes em sua Índia, um retiro religioso separatista na costa leste Americana e uma série de mansões alugadas por Europeus espalhadas pelas ilhas do Pacífico e do Mediterrâneo.

Muitas colônias se sustentam arrendando os direitos de mineração de seu mundo (ou região) para consórcios da Linha-Base. Um mundo pode, portanto, ter uma colônia separatista aparentemente utópica e intocada em sua América do Norte, sustentada por trabalho extrativista sujo e miserável — mas invisível — no resto do continente ou em todo o mundo. Os governos coloniais que podem usar esses arrendamentos para se sustentar totalmente podem acabar tendo baixas taxas de impostos — mas muitas vezes têm pouco incentivo para ouvir os desejos de seus cidadãos.

Catástrofes

Este termo geral abrange não apenas mundos despovoados por algum impacto cósmico, praga ou mudanças ambientais, mas também mundos marginais demais para suportar a colonização. A maioria dos mundos catastróficos que resultam de desastres reais são funcionalmente “mundos desafiadores” (pág. 94) para os PdJs. Terras onde a atmosfera nunca foi oxigenada, ou não tem lua e o DNA nunca se formou nas poças de maré, ou estão a uma distância errada do

Quando percebemos que o resultado real não precisava ser, que qualquer alteração em qualquer etapa ao longo do caminho teria desencadeado uma cascata por um canal diferente, compreendemos o poder causal dos eventos individuais... A intervenção é a afirmação do controle por eventos imediatos sobre o destino, o reino que foi perdido pela falta de um prego de ferradura.

– Stephen Jay Gould, *A Vida é Bela*

sol para que a vida exista, também são consideradas mundos “catastróficos”. Eles podem ser liberados para a entrada mais rápido do que os mundos das pestes, e as operações de mineração ou despejo de robôs (com alguns míseros técnicos bem pagos em domos de pressão) podem continuar a explorá-los. A maioria dos mundos catastróficos são liberados apenas para a eliminação de resíduos tóxicos por transportadores automatizados, que é praticamente tudo para o que eles servem. De vez em quando, uma das estações de mineração fica em silêncio, ou um transportador de lixo não retorna, e então a Patrulha tem que vestir os trajes e conferir o que aconteceu.

Ecoss

Um eco é uma Terra alternativa aparentemente idêntica à Linha-Base em algum ponto anterior de sua história. Embora os registros detalhados até o nível individual não estejam disponíveis para qualquer época (mesmo o século 21 civilizado da Linha-Base), não há comprovação que nenhum eco tenha se desviado da “história conhecida”. Nos poucos casos de desvio aparente, pesquisas posteriores determinaram que os registros ou interpretações da Linha-Base estavam errados. Esse fator por si só torna os ecos recursos inestimáveis

para pesquisadores históricos — e uma vez que a pesquisa histórica é a base do sucesso da Patrulha, a Infinity permite que equipes de pesquisa supervisionadas com muito cuidado tenham acesso aos ecos sempre que possível. Em última análise, muitas vezes é necessário um historiador treinado para perceber o início de um deslocamento em um eco!

É por isso, claro, que os pesquisadores que estão em cronologias eco precisam ser ainda mais cuidadosos do que o normal. Um eco pode deslocar de suas coordenadas quânticas atuais para um nível quântico inteiramente novo, se a história for alterada nele. (Mudanças muito pequenas, como a presença de pesquisadores da Infinity pedindo café da manhã numa Londres em 1793, felizmente “evaporam” em meio a uma névoa de possibilidades.) Infelizmente, uma vez que os ecos são inerentemente instáveis, não é uma questão de “se” a história mudar, mas “quando.” Se ele mudar por si só ou por interferência acidental da Infinity, é uma coisa, e a maior preocupação da equipe é voltar para Linha-Base a tempo de receber suas reprimendas. Se o Centrum mudar a cronologia para fora do alcance da Infinity, uma equipe pode ficar presa lá para sempre ou ser morta no processo de “limpeza” conforme o Centrum afirma seu controle.

Dando Nomes aos Ecos

A Infinity dá nome aos ecos com base no número de anos que o presente local do eco está atrasado em relação à Linha-Base. Um eco com uma data atual local de 1776 seria Echo 251 ou 251 Menos (ambos os nomes são usados indistintamente), já que 1776 está 251 anos atrás da data atual da Linha-Base de 2027. Uma vez que o eco muda (ou, no caso de ser uma âncora, uma vez que sua história muda com relação à Linha-Base), ele recebe novas coordenadas — e geralmente pega outro nome com base em qualquer que seja o ponto de mudança — assumindo que qualquer um na Infinity encontre o eco novamente.

Os ecos, portanto, são bons cenários para narrativas sutis de investigação, mistério e ação indireta. Tiroteios selvagens e maníacos, e explosões que sacudem a cidade são mais perigosos do que o normal (exceto durante os ecos de guerra, é claro). Cenários de eco também recompensam muita integração entre os heróis e o mundo; eles precisam ter aliados locais, fontes locais de informação e influência local para detectar e prevenir a interferência do Centrum.

É sensato, portanto, selecionar um eco baseado em um meio histórico que o MJ e os jogadores conhecem bem ou um meio para o qual eles têm recursos úteis e confiáveis. No entanto, alguns MJs (e jogadores) gostam da sensação de estar pulando aleatoriamente na realidade; para tal aleatoriedade, use o seguinte sistema para criar um “presente” entre 3400 AEC e 2001 para um eco aleatório.

Jogue 1d repetidamente na Tabela do Presente Aleatório, incrementando o ano conforme indicado na coluna Era Inicial. Após o terceiro incremento, se um ano específico for desejado, lance um dado final e adicione o resultado indicado no próprio dado.

Uma vez que o MJ tenha determinado o ano, ele pode usar uma linha do tempo ou um artigo de história mundial para encontrar um lugar interessante para o grupo chegar. Em nosso exemplo, a era 554–560 EC é adequada para a determinação pós-arturiana na Grã-Bretanha, um jogo decadente de intriga nos bastidores da Bizâncio de Justiniano, ou ação wuxia de artes marciais voadoras no cenário dos Três Reinos da China.

Este sistema produz muitos ecos “antigos”; isso pode ser útil para aventuras transtemporais do gênero fantasia (cujas espadas e feitiçarias remontam a maioria dos anos antes de 1450), mas esses períodos não são exatamente bem documentados, o que pode levar jogos de mentalidade

histórica à lona. Para um sistema ponderado para produzir presentes mais recentes, adicione um modificador à rolagem do dado da Era Inicial ou apenas escolha a Era Inicial com a qual gostaria de começar.

Alterações

O grande perigo (e oportunidade, da perspectiva da história) em um eco é alteração da história. Embora pequenas mudanças, como alugar um quarto ou contratar uma empregada doméstica, *normalmente* não mudem nada, se você alugar o quarto onde Edgar Allan Poe planejava dormir, ou contratar a mãe de Emiliano Zapata como empregada doméstica, você corre um certo risco. Mudanças importantes têm maior probabilidade de tirar as coisas dos trilhos, embora tenha havido casos de ecos em que mudanças após mudanças se empilharam antes de ocorrer um deslocamento. (E há ecos que nunca mudam, não importa o que aconteça; veja *Âncoras*, pág. 87.) A Infinity não sabe por que algumas mudanças desembocam em deslocamentos quânticos, e outras parecem se amortecer — a única coisa que a Patrulha pode fazer é ficar atenta a quaisquer alterações que eles percebam.

O Centrum, no entanto, sabe. Os ecos passam por janelas de instabilidade paratemporal, durante as quais são vulneráveis a sair de seu quantum. Mudar a história em um eco durante outros períodos pouco influencia; ecos fora de uma janela têm um grau mais alto de inércia temporal do que a maioria dos paralelos! O Centrum, portanto, prepara seus agentes durante os períodos de alta inércia e lança seus planos de alterações na abertura de uma janela. Para determinar se uma janela de instabilidade está aberta para um determinado eco, leva-se uma semana. Tanto uma semana de “leituras de fundo” com um detector paracrônico e um teste de Física/NT9⁺ (Paracrônica)

bem-sucedido, ou também funciona uma semana de checagem de jornais e um teste de Assuntos Atuais para a cultura local *mais* um teste de Clodinâmica (pág. 183) bem-sucedido. (Para determinar aleatoriamente se o eco está em uma janela, jogue 1d; em um 1 ou 2, uma janela de instabilidade é aberta. Jogue agora 3d e consulte a *Tabela de Retardo do Deslocamento* na pág. 104 para determinar o comprimento da janela.) Um sucesso crítico em qualquer um dos testes permite que o agente preveja a próxima abertura da janela, embora não o seu comprimento.

Uma divergência que atinja durante uma janela de instabilidade tem uma chance de deslocar a cronologia. Essa chance aumenta com o grau de divergência causado pelo deslocamento.

Evento menor (+1 para deslocamento): Uma mudança do tipo encontrado na maioria dos paralelos próximos (pág. 88).

Evento importante (+2 para deslocamento): Uma mudança de líderes em uma potência menor; a carreira de uma importante figura artística; a fundação ou falência de uma grande empresa; uma teoria científica influente.

Evento principal (+3 para deslocamento): Uma mudança de líderes em uma grande potência; uma batalha em uma grande guerra; uma nova filosofia política; uma descoberta científica ou invenção.

Evento histórico (+4 para deslocamento): Uma revolução ou guerra civil em uma grande potência; uma batalha decisiva; um novo paradigma científico em um determinado campo; um novo tipo de indústria.

Evento histórico mundial (+5 para deslocamento): A derrota de uma grande potência em uma grande guerra; uma mudança de NT; a destruição ou nascimento em massa de uma civilização ou religião; o surgimento ou a interrupção de uma futura grande potência.

Tabela do Presente Aleatório

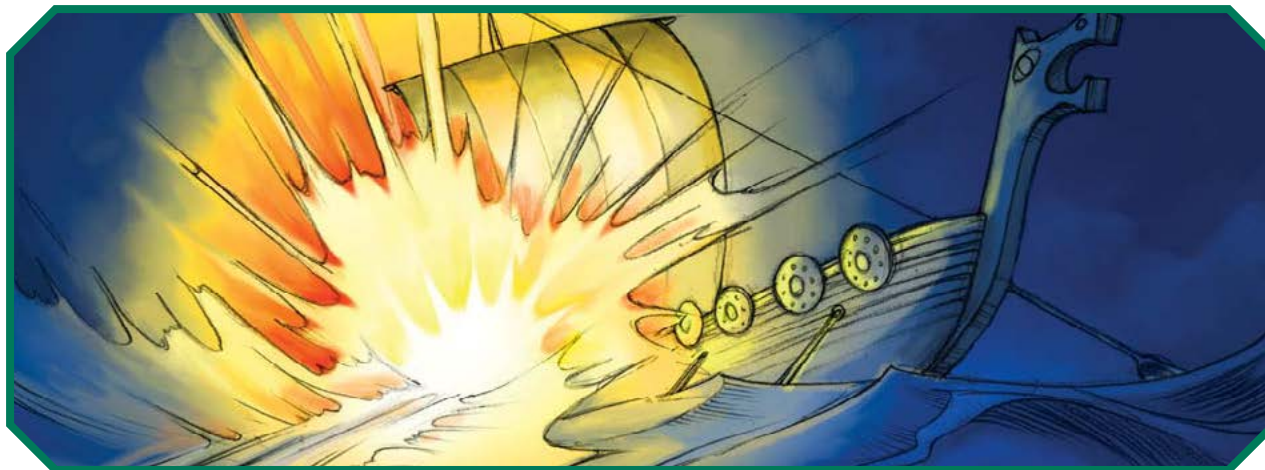
Resultado	Era Inicial	1 ^a Incremento	2 ^a Incremento	3 ^a Incremento
1	3400 AEC	+0 anos	+0 anos	+0 anos
2	2500 AEC	+150 anos	+25 anos	+4 anos
3	1600 AEC	+300 anos	+50 anos	+8 anos
4	700 AEC	+450 anos	+75 anos	+12 anos
5	200 EC	+600 anos	+100 anos	+16 anos
6	1100 EC	+750 anos	+125 anos	+20 anos

Exemplo: O primeiro dado sai um 5, então a Era Inicial é 200 EC O próximo lançamento sai um 3, então o presente é incrementado em +300 anos, para 500

EC O próximo lançamento sai 3, adicionando +50 anos (550 EC); o quarto dado sai 2, adicionando +4 anos para um presente de 554 EC. Uma jogada



final do dado, se desejada, pode adicionar alguns anos, mas o eco é claramente em meados do século VI EC



Os agentes podem usar a Clodinâmica para encontrar algo que comece pequeno, mas que vá subir na escala conforme o deslocamento se desenrola. Isso ajuda a evitar que seus inimigos percebam até que o deslocamento esteja bem avançado. O MJ é livre para mover eventos para cima ou para baixo nesta escala, que corresponde aproximadamente à história alternativa como apresentada na ficção e no jogo, em vez de qualquer teoria histórica específica (ou rigorosa). Por exemplo, a carreira de Shakespeare pode muito bem ser um evento histórico +4 genuíno.

Para os resultados de alterações do Centrum (acidentais da Linha-Base), consulte *Deslocamento de Cronologia* na pág. 104.

ÂNCORAS

Uma âncora é um eco que, por algum motivo, não muda de quanta quando o curso da história normal da Linha-Base é alterado. As principais teorias presumem que os âncoras são, na verdade, paralelos potenciais com assinaturas quânticas enganosas (e, portanto, nunca foram realmente ecos), ou que são os mundos “originais” dos quais os outros ecos realmente ressoam — possivelmente incluindo Linha-Base e o Centrum! Descobrir que um eco é na verdade uma âncora geralmente desencadeia uma forte escalada na disputa entre o Centrum e a Infinity, uma vez que ambos os lados podem “mudar a história” à vontade, sem arriscar uma mudança na cronologia. Em seu aspecto mais dramático, tal disputa pode desencadear uma crise internacional, ou mesmo precipitar uma grande guerra global, à medida que a Infinity e o Centrum “escolhem lados” e se preparam para atacar por procuração (fortemente armada).

Metendo um Dibre no Destino

Uma vez que o Centrum está tentando avançar uma ideologia específica em vez de mudar as cronologias aleatoriamente, a Patrulha não precisa vigiar todos os pontos de mudança possíveis igualmente. Seguem alguns sinais de interferência do Centrum, com exemplos:

Transnacionalismo: O Centrum acredita que todas as nações devem se unir; ele tenta fortalecer forças globais como o Império Britânico, o império de Napoleão, a ONU, o movimento comunista inicial (mas não o imperialismo Russo Soviético), o ambientalismo, a Cristandade medieval e assim por diante. Patriotas e nacionalistas genuínos como a Rainha Elizabeth I ou George Washington (que cometeram o pecado adicional de destruir um império global) atraem assassinos ou incitadores do Centrum.

Igualdade: O Centrum não gosta de hierarquias, exceto as meritocráticas. Ele ajuda a nivelar revoluções como a Francesa e a Russa e, então, tenta conduzi-las na direção da tecnocracia. Isso funciona (de forma ordenada) contra hierarquias engessadas como a China medieval, os Incas ou a França de Bourbon — a menos que eles tenham conseguido construir um império global unificado, é claro.

Progresso científico moderado: Muito avanço científico, rápido demais, leva à turbulência social. O Centrum silencia ou desvia figuras controversas e revolucionárias como Galileu, Newton, Darwin ou Einstein, enquanto apoia tecnólogos e pragmáticos como Tycho, Hooke, Wallace ou Bohr.

Racionalidade: O Centrum ama a razão e o racional; desconfia do religioso e do emocional. O Centrum prefere Hegel a Nietzsche, e Frederico, o Grande, a Hitler. A existência de um califado Muçulmano transnacional frustra imensamente o Centrum — seria perfeito

se não fosse tão religioso! As tentativas de secularizar o Islã no século IX — ou no século 20 — recebem ajuda de todo o coração dos agentes do Centrum. O Centrum também afasta os poetas que causam problemas bem como os que celebram as emoções: Shelley, Byron, Blake e outros radicais românticos costumam ser alvos estratégicos do Centrum. O Centrum tem praticamente a mesma objeção à Confederação, embora seu conservadorismo

social e efeito corrosivo sobre o nacionalismo Americano sejam ambos positivos aos olhos do Centrum.



No curso da história mundial há um certo “perder-se por aí”.

— Robert Musil,
O Homem Sem Qualidades

Em termos práticos de jogo, o MJ pode transformar um eco em uma âncora (após o fato ou no plano de aventura original) se parecer mais divertido explorar as consequências de uma mudança do que consignar o eco a seu novo quantum e seguir em frente. (Para um método aleatório, uma vez que uma cronologia é determinada como um eco, jogue 3d. Em um resultado 5 ou menos, o eco é uma âncora. Depois disso, o MJ pode declarar um eco como uma âncora se ele obtiver um 3 em uma jogada na *Tabela de Deslocamento de Cronologia*, na página 104, ou se ele fizer três jogadas consecutivas que não acabem deslocando o eco.) Uma âncora também pode ser um excelente cenário para aventuras envolvendo mudanças tecnológicas ou geopolíticas cada vez maiores em cascata. Uma equipe de agentes da Operações Especiais da Infinity encarregados de levar a Pérsia ao NT5 e causar a queda de um Império Romano apoiado pelo Centrum estará cheia de trabalho a fazer — especialmente quando os agentes do Centrum em Roma começarem a introduzir suas próprias inovações.

PARALELOS

A maioria dos mundos em que pensamos quando ouvimos a frase “Terras alternativas” são paralelos. Em um paralelo, a história desviou-se de seu curso da Linha-Base em algum ponto de divergência no passado. Os paralelos abrangem a gama de mundos clientes, como a Roma de Johnson, a perigos isolados como Reich-5, e de paralelos próximos onde apenas a discografia de Bob Dylan é diferente para mundos com leis variáveis da física e monarquias Babilônicas sobreviventes.

Para gerar um paralelo aleatoriamente, jogue 2d e consulte a seguinte tabela:

2-4	Paralelo próximo
5-10	Paralelo distante
11	Paralelo de alta inércia
12	Paralelo mítico

Paralelos Próximos

Paralelos próximos têm apenas pequenas diferenças da Terra da Linha-Base. Além disso, essas diferenças são principalmente culturais ou microeconômicas. Se existem divergências políticas, elas são mínimas, criando pequenas marolinhas em vez de ondas poderosas. Embora um paralelo próximo possa ter um design superior, provavelmente não terá antigravidade ou magia. Frequentemente, a mudança ocorre devido à morte ou à vida de uma pessoa se desviar ligeiramente da história da Linha-Base: Pete Best permaneceu nos Beatles e os separou antes de chegarem aos Estados Unidos, ou Sir Arthur Conan Doyle se tornou Espiritualista mais cedo, então Sherlock Holmes investigou apenas casas mal-assombradas. No entanto, nem todas as pequenas causas têm pequenos efeitos. Ocasionalmente, uma única morte ou mudança de carreira por uma figura cultural aparentemente menor cria um paralelo mais distante (veja *Campbell*, pág. 119). A Clodinâmica não é uma ciência exata, e o MJ deve se sentir livre para deixar o mundo inteiro mudar por causa de um único cravo da ferradura ou por uma peça perdida de Shakespeare.

Do ponto de vista da história, paralelos próximos servem basicamente como cenário — lembretes de que este é, de fato, um jogo de Terras alternativas. Um trechinho de “o estilo country da dupla Britney-Lynn Spears” no rádio, ou um filme baseado no “romance best-seller de Tom Clancy” transmite bem um frisson de diferença em um mundo alternativo. É possível usá-los como cenários mais profundos para crimes (roubando obras de arte ligeiramente alternativas), conspirações (desemaranhando o fio da meada do assassinato de Nixon) ou histórias semelhantes que também dependem de detalhes superficiais. E certamente, qualquer aventura que você pode jogar na Linha-Base, você provavelmente pode adicionar um algo especial, colocando-a em um paralelo próximo, a menos que instituições específicas da Linha-Base como a Infinity Ilimitada precisem desempenhar um papel.

Para gerar um paralelo próximo aleatório, jogue 1d na tabela abaixo para determinar quais mudanças são mais significativas (ou visíveis). Seguem alguns exemplos possíveis de cada resultado.

1	Cultura Popular
2	Alta Cultura
3	Econômica ou Corporativa
4	Tecnológica
5	Política
6	Geopolítica

Cultura popular: Elvis Presley morreu ao nascer (em vez de seu gêmeo Aaron) e o rock and roll ainda compete com o jazz das “big bands” pelo público; Fritz Leiber e Harry Fischer inventaram os jogos de RPG na década de 1930. O paralelo Holly (pág. MB526) é um exemplo.

Alta cultura: Charles Dickens completou *Edwin Drood* antes de morrer; Frank Lloyd Wright morreu no incêndio do Iroquois Theatre em 1906 e os edifícios Americanos são normalmente muito mais feios; O filme triste de Orson Welles, de 1946, *O Batman*, transformou os quadrinhos em uma arte séria para a crítica de Nova York.

Econômica ou Corporativa: A exploração inteligente do comércio de peles financiou uma era de ouro de arte e riqueza na Noruega do século 17; A Coca-Cola tornou-se um tônico para a saúde e bebida esportiva razoavelmente popular; Studebaker substituiu a Chrysler como a terceira montadora dos EUA. O paralelo Cherokee (pág. MB526) oferece outros exemplos.

Tecnológica: Arquimedes inventou um moinho de água que ninguém melhorou até 1300; teclas de máquina de escrever padronizados em um padrão diferente do QWERTY; fitas VHS nunca pegaram porque a Sony lançou os DVDs graváveis no início dos anos 1980.

Política: O Congresso colocou Ronald Reagan na moeda de 5 centavos depois que ele morreu em 1998; o Escândalo Tranby Croft forçou uma remodelação do Gabinete Britânico em 1891; Hitler fez de Göring seu sucessor, em vez de Dönitz, antes de cometer suicídio em 1945.

Geopolítica: Malta ainda é uma colônia Britânica; os estados de Tennessee e Kentucky são chamados de Franklin e Transilvânia e têm fronteiras diferentes; um terremoto arrasou Aden em 1540, eventualmente movendo a capital do Iêmen para Moca.

Arrecifes

Arrecifes são aglomerados de paralelos, geralmente no mesmo quantum e compartilhando elementos históricos ou culturais comuns.

Às vezes, um arrecife é criado por um tremor de realidade colocando diferentes mundos em contato próximo, tanto histórica quanto parafisicamente. Outros arrecifes são, na verdade, unidos por portais de acesso, estradas dimensionais ou outros tipos de conexão. Esses laços estreitos interrompem o fluxo quântico em torno dos mundos do arrecife. Em geral, a viagem entre dois mundos em um arrecife tem um bônus +4 (ou mais) para o NH; viajar para qualquer outro mundo exterior de um arrecife recebe uma penalidade de -4 (ou pior)! Cataclismos, tremores de realidade e outras interrupções paracrônicas são geralmente mais comuns em arrecifes, embora alguns se tornem hiperestáveis graças à geometria quântica afortunada.

Uma campanha tematicamente unificada pode ser definida inteiramente dentro de um arrecife, ou uma aventura explorando diferentes resultados da Guerra do Paraguai, por exemplo, pode perseguir as Terras componentes de um arrecife.

e XX. Para um resultado mais historicamente representativo, lance 2d: em qualquer resultado menos 12, o NT é 0. Em um resultado 12, jogue 3d: 3-9 é NT1; 10-13 é NT2; 14-15 é NT3; 16-17 é NT4. Jogue 3d novamente se sair um 18: 3-9 é NT5; 10-13 é NT6; 14 é NT7; 15 é NT8; 16+ é NT9+. Provavelmente é mais divertido trabalhar com ficção desta vez. Em se tratando de tecnologias divertidas, estranhas ou diferentes, fica totalmente a critério do MJ; alternadamente, jogue 1d. Em um 5 ou 6, consulte *Variações Tecnológicas*, no quadro a seguir.

Depois de definir o NT principal, determine quais civilizações predominam no paralelo. Uma civilização, em geral, é uma sociedade com cidades e comércio. Na forma plural, “civilizações” são os maiores agrupamentos culturais descritos por historiadores mundiais, como Spengler, Toynbee e

Paralelos Distantes

Paralelos distantes divergem mais da história da Linha-Base do que paralelos próximos. Eles também podem ter variações das leis físicas; se a possuírem, a magia aberta muitas vezes leva a sociedade e a tecnologia ainda mais longe do caminho histórico da Linha-Base. Paralelos distantes podem desempenhar qualquer papel em um jogo, desde ser o único cenário até uma breve menção em fofocas de suagues. (“Você precisa que ver o matriarcado que Boadicea fundou na Britannica-7 — tipo assim, Londres suspensas!”) Projete-os para durar ou apenas escreva uma descrição de uma linha e siga em frente; você nunca ficará sem coisas para fazer com paralelos distantes.

A criação aleatória de um paralelo distante começa definindo seu “presente”, em vez de selecionar um ponto de divergência e ramificar sua história a partir daí. (Para alguma discussão sobre o design paralelo de “Mudança do Passado para o Presente”, consulte a página 96.) Para criar aleatoriamente um paralelo distante, primeiro defina seu NT principal rolando 3d na tabela a seguir:

3	NT1-3 (jogue 1d/2)
4-5	NT4
6	NT5
7-9	NT6
10-14	NT7
15-16	NT8
17+	NT9+

Esta tabela foi projetada para fornecer resultados correspondentes à literatura de história alternativa, que é predominantemente tendenciosa para pontos de divergência dos séculos XIX

Variações Tecnológicas

Para determinar aleatoriamente a variação de tecnologia, jogue 2d e encontre o resultado na tabela a seguir, com base vagamente em uma avaliação do gênero:

3 ou menos	Magia
4-5	Tecnologia Divergente
6-7	Tecnologia Dividida
8	Psiquismo
9	Supers
10+	Superciência

Modificadores: -1 por NT abaixo de 5. +1 por NT acima de 5.

Para magia, psiquismo ou supers, jogue 1d×25 para determinar o valor médio de pontos adicionais de um mago, psi ou super nesse mundo.

Aplique os resultados da seguinte forma:

Magia: Jogue 1d ou selecione: 1, teoricamente aceita ou encoberta; 2-3, aberta mas rara; 4, aberta e comum; 5, os magos governam a Terra; 6, habilidade mágica é universal. Jogue 1d para o nível de mana: 1, baixo; 2-4, normal; 5, alto; 6, muito alto.

Tecnologia Divergente: Determine aleatoriamente o ponto de divergência tecnológica. Por exemplo, em um mundo NT7, role 1d e subtraia o resultado de seu NT; se o dado der 4, o mundo é NT (3+4). Para um mundo NT6, role 1d-1 e assim por diante. Role novamente um resultado de 0 ou menos.

Tecnologia Dividida: Jogue 1d e aplique o resultado ao campo indicado da pág. MB511: 1, comunicações; 2, transporte; 3-4, armas; 5, potência; 6, medicamento. Determine aleatoriamente se a divisão é “para frente” ou “para trás”. Repita conforme desejado; se você repetir um resultado, adicione dirigíveis à tecnologia do seu mundo, independentemente do NT.

Psiquismo: Jogue 1d ou selecione: 1, teoricamente aceito ou encoberto; 2-3, aberto mas raro; 4, aberto e comum; 5, psis governam a Terra; 6, habilidade psíquica é universal.

Supers: Jogue 1d e aplique os resultados de *Psiquismo*, lendo “super” para “psi”.

Superciência: Jogue 1d ou invente algo: 1-2, antigravidade, 3, campos de força, 4, armas de raios, 5, energia de ponto zero, 6, canais Marcianos e impulsos sem reação. Jogue outro 1d: em 1-3, alienígenas ou astronautas antigos trouxeram a superciência.

McNeill. Essas civilizações consistem em grupos de nações, cidades-estado ou tribos que geralmente compartilham pelo menos algumas das seguintes características: descendência étnica, língua ou origem linguística, religião ou padrão mítico, estilo artístico ou literário e um território coeso. Para fins de criação da cronologia, este capítulo usa uma versão modificada da lista de civilizações de Toynbee, que tem a vantagem de incluir civilizações “malsucedidas” e “estagnadas”, um pouco mais adequadas para histórias alternativas. Para a maioria dos propósitos, civilizações são o mesmo que familiaridades culturais (pág. 173).

Dependendo do NT do paralelo, jogue 3d na Tabela de Civilizações do Paralelo para determinar a civilização dominante ou principal. Esta é a civilização com superioridade militar local sobre as outras, com a mais alta tecnologia local (NT mundial ou NT+1, possivelmente superior em algumas áreas) a mais imitada por outras civilizações, aquela com os laços comerciais mais amplos, ou aquela com a maior parte de território ocupado em áreas de outras civilizações.

Em diferentes NTs, a Terra pode “suportar” (ou tem espaço para) um número diferente de civilizações importantes e independentes, conforme indicado entre parênteses. Outras civilizações menores existem, mas não afetam os assuntos globais (ou até mesmo os assuntos regionais, às vezes), a menos que os extratemporais os ponham na liderança, os meteoros eliminem as outras civilizações ou alguma outra mudança catastrófica ocorra. Depois de determinar a civilização dominante, escolha as outras por qualquer método que desejar: testes adicionais, proximidade geográfica (civilizações geralmente têm vizinhos civilizados) ou equilíbrio (se todas as suas principais civilizações estão na Europa, adicione China ou Índia), ou o tempero especial do mundo desejado.

Tabela de Civilizações do Paralelo

NT0-1 (1d civilizações)

3	Andina
4-5	Hitita
6-8	Chinesa
9 a 10	Egípcia
11-13	Mesopotâmica
14	Vale do Indo
15-16	Minóica
17	Mesoamericana
18	Retrocesso ou Idade das Trevas; jogue na tabela NT2.

NT2 1d+3 civilizações)

3	Mississipiana
4	Andina e/ou Mesoamericana
5	Céltica
6	Bactriana
7	Índica
8	Irânica
9	Helênica
10-11	Chinesa
12-13	Romana
14	Estepe
15	Mesopotâmica
16	África Ocidental
17-18	Sobrevivência; jogue na tabela NT0-1.

NT3-4 (1d+2 civilizações)

3	Mississipiana, Andina e/ou Mesoamericana
4	Malaia
5	Japonesa
6	Nórdica
7	Índica
8	Ortodoxa
9-10	Chinesa
11	Islâmica
12-13	Ocidental
14	Estepe
15	Romana
16-17	Sobrevivência; jogue na tabela NT2.
18	África Ocidental

NT5-6 (1d civilizações)

3-4	Malaia ou África Ocidental
5	Japonesa
6-7	Índica
8-9	Chinesa
10-12	Ocidental
13	Islâmica
14-15	Ortodoxa
16-18	Sobrevivência; jogue na tabela NT3-4.

NT7+ (1d-2 civilizações)

3-4	Malaia ou África Ocidental
5-7	Índica
8-9	Chinesa ou Japonesa
10-12	Ocidental
13	Ortodoxa
14-17	Islâmica
18	Sobrevivência; jogue na tabela NT3-4.

Em um resultado de “retrocesso” ou “sobrevivência”, deixe o NT base inalterado, mas avance (ou regride) a civilização resultante para ajustar. Por exemplo, um resultado de “sobrevivência Helênica” ao jogar na tabela NT3-4 pode indicar um Império Alexandrino NT4 que sobreviveu até o Renascimento — ou a fez florescer mais cedo.

Esta tabela reflete uma Terra ecologicamente semelhante à Linha-Base; alterar as condições globais iniciais (veja *Mundos Vazios*, pág. 83, e *Ecologia*, pág. 103) muda essas probabilidades — talvez drasticamente! Observe que um resultado indicando uma civilização dominante Andina, Mesoamericana ou do Mississipiana após NT0-1 indica contato e viagens através do Atlântico.

Civilizações

África Ocidental: Comerciantes trabalhadores de mineração de ouro e ferro se espalharam ao longo dos rios Níger, Volta e Senegal durante o século VII EC. Por volta de 1700 EC, seus centros urbanos (que eventualmente alcançaram o Congo e o Sudão) haviam caído sob a conquista Islâmica ou Ocidental, embora sucessores resistiram à assimilação até o final da década de 1880.

Andina: Uma série de culturas cada vez mais complexas no oeste da América do Sul, do Chavín (c. 850 AEC) à Inca, que foi vencida pelas doenças e pela conquista Ocidental em 1533.

Bactriana: Uma civilização poliglota, possivelmente multirracial, de comércio urbano e criação de cavalos surgiu no século 7 AEC na Ásia Central e manteve uma existência precária, apesar de inúmeras conquistas, até se tornar o campo de batalha entre as civilizações Islâmica e Chinesa em 750 EC.

Céltica: A civilização Celta (constituindo cidades nas colinas por volta de 550 AEC) foi quase totalmente assimilada pela civilização Romana por volta de 100 EC. Crescentes grupos isolados ocidentalizados sobreviveram na Irlanda e no norte da Grã-Bretanha até o século XIII.

Chinesa: A civilização mais antiga ainda existente, a cultura que começou com Lao Tzu e Confúcio nos séculos VII e VI AEC ainda predomina no Leste Asiático, do Timor ao Tibete.

Egípcia: A civilização Egípcia se espalhou ao longo do Nilo de 3100 AEC até sua absorção pela civilização Helênica através de Alexandre o Grande em 330 AEC.

Estepe: Apenas raramente urbanizadas, exceto por caravaneiras, as tribos das estepes (de muitas culturas e etnias de Citas a Mongóis) compartilhavam características (especialmente táticas militares) impulsionadas por seu estilo de vida nômade e ambiente comum. Civilizações de estepe independentes existiram a partir de 600 AEC ou antes; por vol-

ta de 1650, o último deles havia sido subjugado pelos Russos Ortodoxos ou totalmente assimilado por suas civilizações “súditas” na Índia Mogul e na China Manchu.

Helênica: Os bárbaros sucessores da civilização Minóica criaram sua própria cultura urbanizada, aventureira e briguenta depois de 800 AEC, que acabou se espalhando do sul da Itália ao Afeganistão. Caiu para a civilização Romana no século II AEC, mas influenciou fortemente seus conquistadores.

Hitita: A civilização Hitita surgiu na Anatólia por volta de 1800 AEC. O Império Hitita caiu por volta de 1200 AEC, e as civilizações Iraniana e Helênica absorveram seus estados sucessores por volta de 550 AEC.

Índica: Após um longo período de caos e efervescência religiosa, uma civilização comum se estendeu por toda a Índia por volta de 320 AEC e o surgimento do Império Múria. Resistiu a várias invasões da civilização Islâmica e à conquista da Estepe e das civilizações Ocidentais.

Irânica: Os mesmos invasores bárbaros “Arya” que produziram a civilização Índica construíram a civilização Iraniana na Pérsia no século VI AEC. Ela conquistou tudo rapidamente, do Nilo ao Indo. Embora suas influências tenham se espalhado ainda mais longe, as guerras com as civilizações Helênica e Romana o reduziram ao seu território central até que caiu para a civilização Islâmica em 640 EC. Sua assimilação permanece imperfeita até hoje.

Islâmica: Embora tenha começado como uma cultura puritana e niveladora no século 7 EC, sua conquista de terras da Espanha a Bengala produziu uma civilização sofisticada e até discursiva que permanece dominante no norte da África, Ásia Central e Oriente Médio nos dias de hoje, apesar das influências e pressões Ocidentais.

Japonesa: Um grupo que se desgarrou da civilização Chinesa desenvolveu sua própria combinação de estética e brutalidade no período Heian (794–1192). Desde meados do século 19, foi lentamente assimilada pela civilização Ocidental.

Malaia: Uma vibrante civilização comercial híbrida cresceu de grupos advindos das civilizações Chinesa, Islâmica e Índica na península Malaia e Indonésia, começando com o reino de Srivijaya em 700 EC. Desde meados do século 17, foi assimilado pela civilização Chinesa e Ocidental.



Mesoamericana: Uma série de pequenas cidades-estado se espalharam do centro do México e Yucatán em uma civilização comum por volta de 200 AEC, mas nunca se unificaram politicamente. As várias culturas mesoamericanas caíram nas mãos dos conquistadores Ocidentais durante o século XVI.

Mesopotâmica: A civilização urbana nasceu com a cultura Suméria por volta de 3500 AEC. Suas estruturas rituais e políticas continuaram (com a ocasional idade das trevas) através das culturas Acadiana, Babilônica, Assíria e Caldeia que se seguiram até serem imperfeitamente assimiladas pela civilização Iraniana no século VI AEC. A conquista Islâmica eliminou seus últimos vestígios.

Minóica: Pouco se sabe sobre esta civilização obcecada por touros estabelecida em Creta. Ele pode ter fundado os reinos piratas Micênicos ou ter sido destruída por eles, ou ambos. Floresceu entre 2600 e 1400 AEC; os próprios Micênicos caíram para bárbaros por volta de 1100 AEC.

Mississipiiana: Uma rede comercial multitribal informal surgiu ao longo do Vale do Mississippi-Ohio na América do Norte por volta de 800 EC; ela ainda pode ter sido muito difusa para ser uma verdadeira civilização na época em que seus centros principais entraram em colapso devido à exaustão dos recursos naturais por volta de 1350. Seus últimos e isolados representantes caíram para os colonos Ocidentais no século 18. Para fins de jogo, o MJ pode adicionar confederações Algonquinas e Sioux como a Pontiac, Tecumseh ou os Iroqueses a esta civilização.

Nórdica: A última vigorosa civilização pagã em expansão provavelmente surgiu no século VI EC, mas tornou-se totalmente Ocidentalizada e Cristã em 1100.

Ocidental: Nascida por volta de 550 EC da mistura de invasores Alemães e da civilização Romana caída, a civilização Ocidental lutou contra uma série de invasões e então começou a se expandir para fora da Europa ocidental. Em 1100, ele alcançou as fronteiras da Rússia e invadiu a Ásia; em 1500, foi plantada na África, Índia e nas Américas. Ele domina o globo desde o século XIX.

Ortodoxa: A civilização do estado sucessor da civilização Romana incubado em sua metade oriental (Grécia, Balcãs e Oriente Médio) por volta de 330 EC. No século 10 EC, ele se espalhou com sucesso para a Rússia, que se tornou seu novo centro após a conquista de seu antigo núcleo pela civilização Islâmica. Sobrevive na Rússia e nos Balcãs nos dias de hoje.

Romana: Começou por volta de 600 AEC com a Liga Etrusca das Cidades e construiu um império unificado e se expandiu pela Europa, norte da África e Oriente Médio. Disputas religiosas, pragas e invasões bárbaras agravaram o estresse do império, e ele entrou em colapso por volta de 450 EC.

Vale do Indo: Muito pouco se sabe sobre esta civilização, centrada em Harappa e Mohenjo-Daro entre 2500 e 1500 AEC. Ela pode ter negociado com a Mesopotâmia e pode ter caído em invasão bárbara, mas nenhuma delas é certa.

Tabela da Unidade da Civilização

2	Unitária
3-4	Império
5-6	Império com estados satélites
7	Império com rivais
8	Bipolar
9-11	Multipolar (1d+2 potências)
12	Difusa

Depois de determinar as principais civilizações independentes, jogue 2d na Tabela de Unidade da Civilizações para estabelecer sua estrutura geopolítica interna.

Modificadores: -4 para civilização Japonesa ou Andina, -2 para civilização Egípcia ou Ortodoxa, -1 para civilização Chinesa ou Romana, +1 para civilização Islâmica, +2 para civilização Ocidental, Bactriana, Helênica ou Índica, +4 para civilização Celta ou Nórdica. Esses modificadores são baseados no desempenho histórico; obviamente, em uma história alternativa, esse desempenho pode mudar! O MJ deve desconsiderá-los para alternativas “mais selvagens”.

Unitária: Esta civilização consiste em um estado essencialmente homogêneo. Embora poderoso e avançado, não possui colônias significativas no território de outras civilizações. A civilização Japonesa, no geral, foi unitária, exceto por um breve período de 1890 a 1945.

Império: Esta civilização é unificada sob um estado, que conquistou todos os outros estados desta civilização. Um império geralmente tem colônias ou bases militares no território de outras civilizações, mas nem sempre: o império Chinês raramente tem, exceto o Tibete e incursões ocasionais nas Estepes da Ásia Central.

Império com estados satélites: Alguns dos estados sob a égide do império mantêm independência local, mas não planejam (ou não podem) traçar políticas externas independentes. Os impérios Romano e Soviético usaram esse modelo.

Império com rivais: Embora o império seja de longe o estado mais poderoso dentro da civilização, outros estados mantêm considerável independência e podem conceivelmente se aliar contra ele, ou apoiar impérios de outras civilizações contra ele diplomática ou militarmente. Os estados imperiais não são necessariamente ditaduras; os Estados Unidos, segundo essa definição, têm sido um democrático império com rivais dominando a civilização Ocidental desde 1945.

Bipolar: A civilização está dividida entre duas grandes potências, com estados menores incapazes de traçar cursos separados.

Multipolar: Há um número (1d+2) de estados de grande poder dentro desta civilização com capacidade substancial para ação independente contra outras civilizações, ou outros estados menores em sua própria civilização.

Difuso: Esta civilização não tem concentração central de poder; seus estados individuais (se houver) definem seu próprio curso e correm seus próprios riscos. Civilizações de Estepe, ou coleções de cidades-estado, geralmente flutuam entre difusas e impérios.

Decidir sobre as grandes potências dentro de uma civilização ou em uma Terra paralela ajuda a adicionar detalhes concretos e tempero ao cenário do jogo.

Qualquer grau de unidade (exceto difusa) pode ser “fragmentada” — a velha ordem está entrando em colapso, mas a nova ordem ainda não se definiu. O MJ pode abordar isso com base no efeito desejado, ou jogar 1d: em um 6, o sistema está se fragmentando. (Adicione +2 para testes em uma civilização da Estepe.)

O MJ também pode decidir que algumas civilizações foram conquistadas, mas não assimiladas por outras, como a civilização Índica sob o domínio Ocidental (Britânico) entre 1757 e 1947. Embora façam parte do império de outra civilização, eles ainda podem ser muito importantes e constantemente fervendo de rebelião e separatismo. Outras civilizações (ou impérios) podem ser verdadeiros híbridos; a civilização Romana poderia ter sido um híbrido com a civilização Helênica se Marco Antônio tivesse derrotado Otaviano e movido a capital imperial para a Alexandria Grega. Se Alexandre, o Grande, tivesse vivido, ele poderia ter tentado construir uma civilização Helênica-Irânica híbrida. Normalmente os híbridos assimilam a civilização mais fraca com o tempo ou se tornam uma nova civilização, como a civilização Ocidental que evoluiu da conquista Germânica e da hibridização com a civilização Romana.

Grandes Potências

Cada civilização dominante (exceto as difusas) contém pelo menos uma grande potência. (Algumas civilizações multipolares podem ter tantas grandes potências locais que, na verdade, não têm uma grande potência verdadeira.) Uma grande potência é uma nação capaz de derrotar militarmente ou dominar economicamente qualquer outra nação, exceto uma outra grande potência, com o mínimo de esforço. Normalmente, embora nem sempre, as grandes

potências podem projetar uma força militar vencedora da guerra na medida em que a tecnologia local permitir. Decidir sobre as grandes potências dentro de uma civilização ou em uma Terra paralela ajuda a adicionar detalhes concretos e tempero ao cenário do jogo. Isso também fornece uma lista útil de “suspeitos de sempre” para experimentos de alta tecnologia, grandes projetos, guerras globais, planos de espionagem e assim por diante. Muitas vezes, o ponto de divergência de um paralelo (ou um lugar para moldá-lo para seus próprios fins) surge na história política ou militar de uma grande potência, ou no ponto de disputa entre duas grandes potências.

Determinar aleatoriamente grandes potências seria uma tarefa gigantesca bem fora do escopo deste livro, mas a seguinte lista de exemplos (incluindo alguns quase grandes potências) em ordem cronológica aproximada para as várias civilizações pode ajudar os MJs a criar listas de grandes potências para seu mundo. Os poderes ficcionais estão entre aspas.

África Ocidental: Gana, Mali, Audagoste, Daomé, Yoruba, Hauçás, Congo.

Andina: Chavín, Moche, Tiwanakus, Império Inca, “República de Amaru”.

Bactriana: Fergana, Sogdiana, Bactria, Tocária, Império Cuchana, Bucara, Bactro, Samarcanda.

Celta: Gália Cisalpina, Galácia, Nêrvios, liga de Vercingetorix, confederação Icena, “Camelot”, “Sacro Império Irlandês”.

Chinesa: Várias dinastias chinesas (Han, Tang, Sui, Song, Yuan e Ming), Jin, Funan, Champa, Coreia, Quitai, Império Manchú, Reino Celestial Taiping, China Nacionalista, República Popular da China, “Hongkong LTDA.”

Egípcia: Kemet (antigo Egito), Alto e Baixo Egito, Canaã, Caftor, Cuxe, “Egito”, “Reino do Sol Cóptico”.

Estepe: Cítia, Sacas, Sármatas, Iuechis, Império Huno, Canato Cazar, Império Seljúcida, Império Mongol, Horda Dourada, Império Timúrida.

Helênica: Atenas, Esparta, Siracusa, Tebas, Jônia, Magna Grécia, Império Macedônio, “Ecúmena Alexandriana,” Síria Selêucida, Egito Ptolomaico, Reino Greco-Báctrio.

Hitita: Antigos e novos impérios Hititas, Império Hurrita, Mitani, Aramaios, Urartu.

Índica: Império Máuria, Malwa, Império Gupta, Maharashtra, Chola, Déli, Bengala, Império Mogul, Liga Mahratta, Punjab, “Índia Unida”, Índia.

Irânica: Elam, Pérsia, Medos, Império Aquemênida, Bósforo Cita, Corásmia, Pártia, Império Sassânida, Império Safávida.

Islâmica: Califado Omíada, Califado Abássida, Império Buída, Império Gasnévida, Andalus, Califado Almóada, Egito Fatímida, Corásmia, Sultanato de Déli, Império Otomano, “União Nasserista,” República Iraniana, “Neo-Califado”.

Japonesa: Xogunato Tokugawa, Império Japonês, “Esfera de Coprosperidade da Grande Ásia Oriental”, “Japan, Inc.”

Malaiá: Serivijaia, Majapait, Império Javanês, Malaca, Indonésia.

Mesoamericana: Teotihuacan, Zapotecas, Mixtecas, Maias, Império Tolteca, Império Tenochca (Astecas).

Mesopotâmica: Suméria, Ugarite, Acádia, Amorita, Babilônia, Assíria, Caldéia (Neobabilônia).

Minóica: Cnossos, Micenas, Tróia.

Mississípiana: Adena, cultura Hopewell, Tuskegee, Muskogee, Cahokia, Natchez.

Nórdica: Noruega, Dinamarca, Suécia, Holmgard, Koenugard, Islândia, “Vinlândia”; Inglaterra, Escócia e Irlanda (às vezes).

Ocidental: Império Franco, República de Veneza, França, Polônia, Estados cruzados, Portugal, Império Habsburgo, República Holandesa, Prússia, Grã-Bretanha, Estados Unidos, México, Império do Brasil, Estados Confederados, Austrália, Alemanha Nazista, União Europeia.

Ortodoxa: Império Bizantino, Império Búlgaro, Rússia de Kiev, Império Sérvio, Moscúvia, Império Russo, União Soviética, República Russa, Ucrânia.

Romana: Etrúria, República Romana, “Espanha Sertoriana”, Império Romano, Reino de Syagrius, Grã-Bretanha “Arturiana”.

Vale do Indo: Harapa, Moenjodaro, “Dilmum”.

Estrutura Política

Se desejar, jogue 3d para determinar a estrutura política de quaisquer estados que você criou no processo anterior.

3	Anarquia
4	Tecnocracia
5	Casta
6–8	Feudal
9–11	Ditadura
12	Oligarquia
13	Democracia representativa
14–15	Clã/tribal
16	Teocracia
17	Estado corporativo
18	Democracia Ateniense

Esta tabela usa as categorias de tipo de governo nas páginas MB509, mais Oligarquia (governada por um pequeno grupo equivalentes). Ela se distribui aproximadamente de acordo com a frequência histórica, modificada apenas para grandes potências. As civilizações individuais diferem: por exemplo, a democracia representativa foi inventada pela civilização Romana, mas se espalhou através da civilização Ocidental para muitas outras; As culturas da Estepe alternam entre ditaduras e as estruturas de clãs/tribos; todos os sistemas Índicos têm um forte tendência para castas, independentemente de sua forma oficial. Qualquer estrutura pode ser

“feudal”, desde democracias como a pré-Constituição dos Estados Unidos até ditaduras como o Império Mongol; jogue novamente para determinar a estrutura subjacente. (Um resultado “feudal-feudal” é uma coleção de feudos independentes sem soberano, como as cidades-estado Gregas antes e depois de Alexandre, ou com um soberano completamente impotente, como os estados Germânicos de 1648 a 1806.) Em outras palavras, não se sintam constrangidos por esses resultados. É importante lembrar que mesmo uma monarquia relativamente contida como o reino Sueco do século 17 conta como uma ditadura para esta tabela, conforme pág. MB509. Use a pág. MB506 para determinar os NCs, se desejar.

Você pode querer diferenciar os vários sistemas políticos por região ou época histórica; as estruturas políticas parecem mudar assim como o NT, por exemplo. Como um exemplo de aplicação, consulte a *Tabela de Estruturas Políticas Ocidentais*, pág. 94. Valores entre aspas indicam estruturas políticas teóricas realmente desenvolvidas (mas não totalmente instituídas) na história da Linha-Base; Entradas em itálico são puramente fictícias (pelo menos na Linha-Base), mas não inerentemente menos plausíveis.

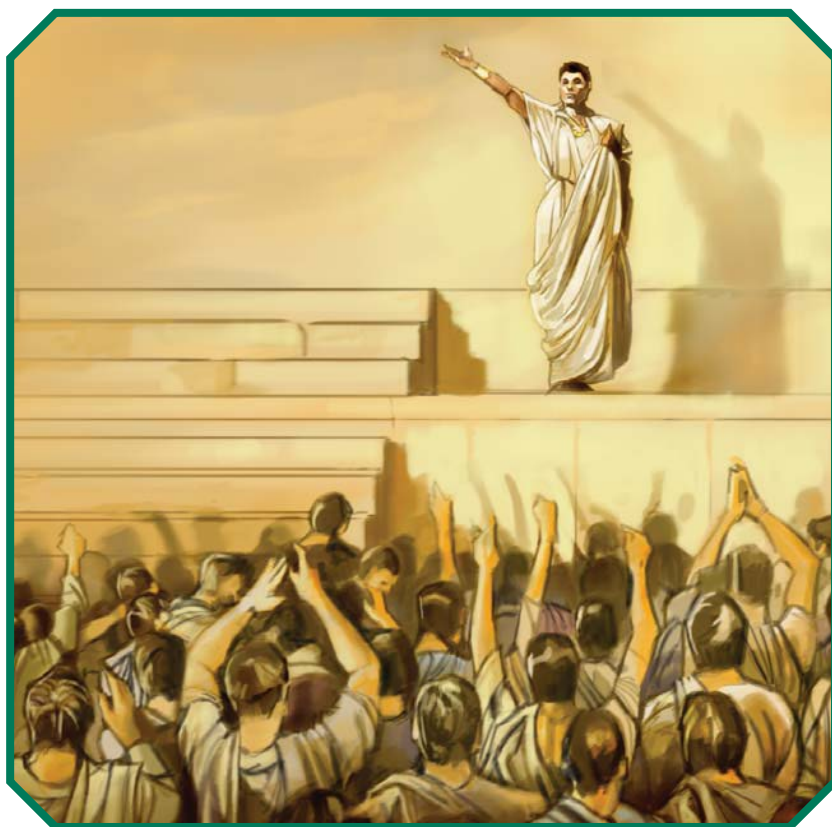


Tabela de Estruturas Políticas Ocidentais

Estrutura Política	NT3-4	NT5-6	NT7+
Anarquia	Islândia	<i>Pós-desastre</i>	<i>Autoduel (jogo)</i>
Democracia Ateniense	"Cidades Livres"	Assembleias da Nova Inglaterra	"Cybertopia"
Democracia representativa	República Holandesa	EUA, Reino Unido	União Europeia
Clã/Tribal	Escócia	Utah Mórmon	"Comunitarismo"
Casta	"A Cidade de Deus"	"Despotismo esclarecido"	Reichsostland
Ditadura	Habsburgo, Espanha, Luís XIV	Bonaparte, Alemanha (Primeira Guerra)	Alemanha Nazista
Tecnocracia	"Reino Alquímico"	"Reis-filósofos"	Gernsback (pág. 127)
Teocracia	Estados Papais	Massachusetts Puritano	<i>Distopia fundamentalista</i>
Estado corporativo	Cidades flamengas	<i>Steampunk</i>	<i>Cyberpunk</i>
Feudal	Reinos Francos	Áustria-Hungria	<i>Pós-desastre</i>
Oligarquia	Cidades Italianas	Inglaterra Georgiana, C.S.A	Repúblicas das bananas

Embora fornecer uma rede completa de conjunturas históricas aleatórias esteja fora do escopo deste (ou talvez de qualquer) livro, o MJ pode usar esta tabela como um possível guia para a história política de uma Terra alternativa gerada aleatoriamente (dominada pelo Ocidente, pelo menos). Por exemplo, suponha que as tabelas gerem um paralelo bipolar NT6 dominado pela civilização Ocidental. Além disso, as duas superpotências são um poder oligárquico e uma ditadura. Olhando para a tabela, um exemplo de oligarquia NT6 são os Estados Confederados da América (C.S.A.). Nesse paralelo, talvez a Confederação venceu a Guerra Civil e agora lidera uma coalizão de potências "aristocráticas" semelhantes (Brasil, Grã-Bretanha e França, digamos) contra uma Rússia ou Alemanha ditatorial que absorveu ou intimidou seus estados vizinhos. O que sobra dos Estados Unidos antigo seria uma potência menor, tanto dentro da esfera Confederada quanto apoiando vingativamente os ditadores do outro lado do Atlântico.

Paralelos de Alta Inércia

Alguns paralelos permanecem relativamente próximos à história da Linha-Base, apesar das principais divergências, como magia ou supers, ou pontos de mudança séculos atrás, que normalmente deveriam ter produzido variações muito maiores na história e na política. O exemplo clássico é Ezcalli (pág. 124), que de alguma forma produziu um império Asteca culturalmente quase idêntico ao do século 15 da Linha-Base, apesar de um ponto de divergência dois milênios antes e da contaminação cultural massiva da Mesoamérica por civilizações Europeias e do Oriente Próximo. O paralelo chamado "Estados Unidos da Lagártia" (pág. 122) é outro — embora os habitantes sejam dinossauros evoluídos e conscientes!

Os teóricos da paracrônica não têm certeza do que fazer com os paralelos de alta inércia. Alguns acreditam que algumas formas de magia ou psiquismo superpoderoso têm um efeito de amortecimento nas taxas de mudança temporal. Outros consideram as cronologias de alta inércia como uma prova da "lei dos números muito grandes" e argumentam que se Ezcalli, por exemplo, existe, deve haver dezenas de milhares de paralelos a mais do que a teoria quântica atual prevê — possivelmente em uma "dimensão" perpendicular ao espectro quântico padrão. Outros ainda argumentam que alguma agência, talvez viajantes do tempo ou um grupo de saltadores de mundos desconhecido, *construiu* meticulosamente Ezcalli ou outros paralelos de alta inércia para um propósito inimaginável.

Como os paralelos de alta inércia são, por definição, idiossincráticos e estranhos, criá-los aleatoriamente não funciona. Você pode obter um resultado da Tabela de Civilizações do Paralelo que exija um paralelo de alta inércia para explicá-lo, é claro! Essencialmente, no entanto, eles fornecem desculpas para paralelos irrealistas ou implausíveis que o MJ, no entanto, apenas deseja colocar em seu universo.

Paralelos Míticos

Esses paralelos refletem os cenários de ficção, mitologia e folclore da Linha-Base. Os parafísicos da Infinity não têm certeza se a existência de paralelos míticos significa que autores famosos são psíquicos latentes que veem outros mundos em sonhos ou clarividência subconsciente, ou se isso fornece evidências poderosas para a hipótese de Williams-Khor (pág. 21). Nenhuma das explicações é particularmente convincente, ou particularmente reconfortante, e alguns teóricos da Linha-Base acreditam que os paralelos míticos são construídos por figuras poderosas desconhecidas, como magos cabalísticos ou mesmo "deuses".

Como os paralelos de alta inércia, os paralelos míticos devem ser selecionados pelo MJ, em vez de randomizados. O MJ precisa escolher o mito, a versão dele que segue o paralelo e o grau em que o paralelo permanece verdadeiro para a literatura ou folclore. A Tabela de Civilizações do Paralelo pode talvez dar ao MJ um empurrão em direção a uma cultura aleatória para a fonte lendária do paralelo, mas escolher um mito familiar é mais fácil para o MJ e geralmente mais divertido para os jogadores.

MUNDOS DESAFIADORES

Em certo sentido, qualquer mundo é potencialmente um mundo desafiador; apresenta um problema ou uma oportunidade para a Patrulha Infinity resolver ou alcançar. Os verdadeiros mundos desafiadores, entretanto, são todos um misto de problemas e poucas oportunidades. Em termos dramáticos, eles existem para alertar, adicionar um toque diferente ou colocar obstáculos.

Mundos Infernais

Os paralelos do inferno são aqueles em que a humanidade está morta, devastada ou em extinção. Normalmente, a superfície da Terra, o clima e a ecologia também apresentam cicatrizes horríveis. A Infinity explora alguns mundos infernais relativamente benignos (ou totalmente mortos) como mundos vazios (veja *Catástrofes*, pág. 85). Se tais operações derem muito (ou misteriosamente) errado, os PdJs podem ser escolhidos para investigar, o que dá ao MJ uma desculpa para divulgar os adjetivos deprimentes em escala global. As aventuras em um mundo infernal podem incluir sequências de ação de filmes de desastres, investigações tensas de ruínas tóxicas, encontros comoventes com humanos selvagens involuídos, ou todos os três.

Civilizações Incomuns

Nenhuma das civilizações a seguir aparece em qualquer uma das tabelas ou sistemas neste capítulo. Elas servem como exemplos opções fora da curva que o MJ pode lançar em paralelos de alta inércia ou mundos enigmáticos, ou usar como enclaves estranhos em cronologias mais normais.

Civilizações Misteriosas

Essas civilizações, embora reais, permaneceram “fora do mapa” da história. Como muitas civilizações antigas, elas foram retratadas como exóticas na ficção de aventura e no ocultismo.

Gótico: Esta cultura pastoril de guerreiros ao longo dos vales do Danúbio e Dniester surgiu por volta de 100 EC, mas só se urbanizou após a conquista de Roma no século IV. Ela ou seus descendentes podem ter dado origem à civilização Nórdica; foi rapidamente integrada na nascente civilização Ocidental.

Leste Africano: Essa mistura sincrética do Islã urbanizado e mercantil com as tribos pastorais do Leste Africano criou uma série de pequenos centros urbanos, como o Zimbábue e o Zanzibar. Esses centros geralmente ficavam perto de minas de ouro ou ao longo de rotas comerciais. Floresceu entre 1100 EC e a conquista ocidental no século XIX.

Olmeça: Considerada por muitos como a primeira emergente da civilização Mesoamericana, os Olmecas (que floresceram entre 1150 AEC e 800 AEC) tinham variações suficientes na arte e no design para que outros defendessem apenas uma relação ancestral entre as duas civilizações.

Púnica: Esta ramificação da civilização Mesopotâmica emergiu na costa Fenícia por volta de 3000 AEC. Fortemente influenciada pelo Egito, ela se expandiu comercialmente ao longo da costa mediterrânea. A civilização Irânica, depois a Helênica, acabou absorvendo sua pátria a partir do século VI AEC; sua descendente de maior sucesso, a civilização Cartaginesa, durou até 146 AEC e a conquista Romana. Alguns estudiosos veem a civilização Hebraica e, portanto, grande parte da civilização Ocidental como uma ramificação Púnica.

Quemer: Uma civilização Cambojana descendeu de uma mistura de influências Índica, Chinesa e Malaia. De sua capital, Angkor, os engenheiros-sacerdotes construíram templos, canais e sistemas de irrigação entre 790 e 1400. Após essa data, diminuiu em relação a seus descendentes no Sião. As civilizações Chinesa e Ocidental invadiram-na até a conquista Francesa na década de 1880. Ela permanece apenas parcialmente assimilada.

Sabá: Uma rede comercial de monarquias teocráticas no Iêmen e na Etiópia surgiu no início do século 11 AEC. Principalmente absorvida pela civilização Islâmica no século 7 EC, seu último descendente, o reino Etíope, caiu para a Soviética Ortodoxa em 1977 e permanece culturalmente destruído.

Tibetana: Começando no século 7 EC, essa ramificação na fronteira Índica-Chinesa (estranhamente influenciada pela civilização Irânica) tornou-se uma civilização Budista teocrática alternando entre a expansão militar e religiosa. Sobrevive, por pouco, sob a soberania Chinesa.

Civilizações Estranhas

Essas civilizações nunca existiram, mas podem aparecer em paralelos suficientemente estranhos como ruínas misteriosas do passado ou como atores verdadeiramente bizarros na geopolítica atual.

Atlante: Feiticeiros e agressivos, os atlantes deixaram pirâmides e reis solares ao longo das costas do Atlântico e do Mediterrâneo. Eles desapareceram por volta de 4000 AEC.

Megalítica: Essa civilização matriarcal de magos centrados na terra ergueu pedras monolíticas como observatórios e transformadores ley desde o tempo do Dilúvio até cerca de 1500 AEC, quando os Arianos patriarcais a destruiu.

Siriana: Buscando ouro por razões inimagináveis, esses alienígenas governaram civilizações terrestres como deuses, erguendo estranhas estruturas e adulterando o DNA humano. Eles chegaram em 10.000 AEC e partiram por conta própria (ou após uma revolta humana) em 1200 AEC.

Para uma catástrofe global aleatória, jogue 3d e consulte a seguinte tabela:

3-4	Doença
5-6	Catástrofe cósmica
7-8	Desastre ecológico
9-15	Guerra global
16-18	Desastre singular

Doença: Uma doença capaz de exterminar toda a humanidade é, evolutivamente falando, altamente improvável. Embora mundos de grandes pragas como Átila (pág. 110), Ariane (pág. 135) e os aterradores paralelos de Gotha (pág. 136) existam, a hu-

manidade (se não a civilização) geralmente começa sua recuperação dentro de algumas gerações. Esses mundos epidêmicos ainda são muito perigosos para visitantes de outros mundos desprotegidos, é claro, e a Infinity mantém procedimentos de descontaminação rígidos para transportadores que retornam, só para garantir. As epidemias que realmente erradicam a humanidade são geralmente pestes de guerra criadas pela bioengenharia ou as paranormais.

Catástrofe Cósmica: Embora a Terra pareça residir em uma vizinhança bastante segura, cosmicamente falando, basta um impacto de um asteroide para arruinar todas as suas espécies. A maioria dos mundos de Lúcifer (pág. MB528) sofreu impactos de asteroides ou cometas (embora nem todos sejam mundos infernais; veja pág. 135). Um dispersador de raios gama próximo ou uma supernova esterilizou Lúcifer-3 (pág. MB528). Explosões solares, energia escura, buracos negros e muitos outros perigos esperitam por aí.

Desastre Ecológico: Quer sejam causadas pelo homem ou naturais, as mudanças climáticas globais ou eventos de extinção podem destruir a civilização em menos de um século. Se a atmosfera morrer, pode exterminar toda a vida multicelular. O retorno da Idade do Gelo, o aquecimento global descontrolado, o esgotamento catastróficos de espécies e o vulcanismo em grande escala são as quatro condições mais comuns em mundos infernais ecológicos. Golpes de asteroides ou feitiçaria descontrolada podem replicar qualquer um desses efeitos.

Guerra Global: Para realmente colocar a raça humana em perigo, uma guerra global deve ser travada em NT7 ou superior (ou com magias mortais equivalentes). Muitas dessas guerras começam como (ou incluem) guerras nucleares; quase todas elas matam na casa de bilhões com as doenças e a fome depois que as bombas arrasaram cidades e plantações. Em alguns mundos, a guerra nuclear produz super-ho-

mens mutantes malignos (ou sub-homens), inverno nuclear ou tempestades mágicas de mana, bem como pilhas de cadáveres e cidades carbonizadas.

Desastre singular: Eventos inclasificáveis ou incomuns surgem com bastante frequência nos Mundos Infinitos, e alguns deles condenam a humanidade. Drexler (pág. MB528) e Leviatã (pág. 129) são dois exemplos de estranhos novos infernos; a maldade e a criatividade do MJ são os únicos limites para os possíveis desastres que os Batedores podem encontrar. Demônios desencadeados, deuses raivosos e Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem se encaixam nesta categoria, embora algumas catástrofes cósmicas possam ser indistinguíveis do retorno dos Antigos ao espaço próximo à Terra.

Mundos Enigmáticos

Descobrir o que condenou a humanidade é um tipo específico, embora desagradável, de enigma. Narrativamen-

te, um mundo enigmático é sua própria justificativa para a existência; existe para adicionar cor, drama ou estranheza ao jogo. Resolver o enigma, portanto, muitas vezes não vem ao caso. Com alguns mundos (como Enigma na pág. 133), uma solução pode ser um objetivo maior da campanha, talvez para evitar que um destino semelhante tome a Linha-Base ou algum paralelo indefeso. Um mundo enigmático deve ser divertido (ou assustador) o suficiente, no entanto, para que uma ou duas aventuras de “diário de viagem” proforma possam ser divertidas e desafiadoras para a equipe. Caso contrário, não há motivo para visitá-lo em primeiro lugar. O MJ pode simplesmente abordar sua existência em uma fofoca da Patrulha ou em uma instrução inicial dos Paralabs e seguir em frente com a história real. O MJ precisa decidir sobre um bom enigma (e, se desejar, uma solução) que se encaixa no tom do jogo; novamente, os resultados aleatórios são de pouca ajuda.

HISTÓRIA, JÁ EM CURSO

A estrutura básica de uma história alternativa é bastante simples: um evento histórico acontece de maneira diferente, suas mudanças ecoam ao longo dos anos até um presente radicalmente alterado. Embora um único ponto de mudança seja geralmente desejável, os motivos específicos para as mudanças subsequentes podem ser obscuros. Esta seção discute alguns princípios do design alternativo da Terra e algumas questões que o aspirante a construtor de mundos pode desejar manter em mente.

DIREÇÃO

Existem duas abordagens básicas para a construção de cronologias alternativas. Você pode trabalhar a partir de um ponto de divergência conhecido ou postulado, como a Guerra do Paraguai ou a invenção do microscópio por Arquimedes. Ou você pode trabalhar para trás a partir do mundo que gostaria de ver construído, fornecendo uma racionalização (esperançosamente um tanto plausível) para uma nação Xavante independente ou para armas antigravidade na Guerra dos Cem Anos.

Mudança do Passado para o Presente

Para começar com o ponto de mudança, você precisa *escolher* um ponto de mudança. Esta tarefa pode ser tão fácil quanto abrir um livro de história e apontar com o dedo, mas a maioria dos designers começa com pelo menos alguma ideia do que a mudança pretende realizar. Não vale a pena, por exemplo, projetar cuidadosamente uma história alternativa na qual Napoleão vence em Waterloo e é imediatamente cortado em pedaços em Mechelen duas semanas depois por uma força Aliada reagrupada. Se você está começando com Napoleão, provavelmente está interessado em uma história em que o Bonapartismo dure mais e tenha uma influência maior (pelo menos) na próxima década.

Este é um exemplo de projeto de *causa perdida*, que inclui os dois tópicos de história alternativa esmagadoramente mais populares: uma vitória Nazista na Segunda Guerra Mundial e uma vitória dos confederados na Guerra Civil. Uma Roma sobrevivente, uma dinastia Stuart restaurada na Inglaterra, uma Cristandade Católica unificada ou uma vitória Americana no Vietnã também se encaixam no modelo de causa perdida.

Tenha o cuidado de olhar além da batalha decisiva; muitas causas foram perdidas por razões econômicas ou demográficas profundas. Ainda assim, com um aceno de mão adequado e uma seleção criteriosa de pontos de divergência, você pode fazer as coisas parecerem plausíveis retroativamente, pelo menos. Não fique *muito* preso à plausibilidade: há tantas reviravoltas bizarras do destino na vida real que *qualquer* evento pode parecer inevitável.

Outro ponto de divergência comum para projetos de mudança para frente é a *ramificação*. Esta é uma pequena colônia ou um ramo de uma civilização maior deixada sozinha para se desenvolver ao longo de seu próprio caminho. As colônias Americanas eram ramificações da Inglaterra, por exemplo; a colônia abortada de Vinlândia teria sido um ramo da Islândia, ela própria descendia da civilização Nórdica. Frequentemente, o propósito de um projeto atípico é permitir que algum fator já presente na civilização original domine a nova. A democracia Inglesa, por exemplo, floresceu como uma erva daninha na Nova Inglaterra, sem reis ou aristocratas para impedi-la — assim como as tendências teocráticas dos puritanos, sem nenhum modelo acomodacionista Anglicano a obedecer. Nos romances “Draka” de S.M. Stirling, todos

os fatores desagradáveis da civilização Ocidental, da escravidão à moralidade nietzschiana, florescem na Colônia do Cabo. O espírito da Revolução Francesa pode ter prosperado em um Canadá Francês independente, ou o espírito dos místicos Romanov em um Alasca Russo sobrevivente.

Se você ainda não tem um ponto de divergência em mente, você sempre pode usar a Tabela do Presente Aleatório (pág. 86) para escolher um, é claro.

Destino do Presente para o Passado

Mesmo ao usar um modelo de mudança progressiva, pode ser muito útil ter uma meta para a qual você deseja que a história evolua. Esse objetivo pode ser uma visão de como a realidade deve ser no presente, ou pelo menos alguns elementos a serem incluídos (por exemplo, o domínio Irlandês da Inglaterra, o Egito a nação mais avançada tecnologicamente da Terra, a América dividida em pequenos estados como a Europa medieval — ou todas as anteriores). Pode até envolver simplesmente assegurar que os beneficiários da mudança inicial sobrevivam e prosperem, embora funcione muito melhor por curtos períodos do que histórias de mais de um ou dois séculos. Em qualquer caso, ter um objetivo em mente permite que você escolha entre as muitas alternativas plausíveis que surgirão em breve.

Uma dessas metas é aumentar a importância de qualquer pessoa, conceito ou nação relativamente marginal em nossa própria história. Exemplos de tal *fortalecimento das metas marginais* de design incluem fazer da Polônia uma potência mundial, permitir que os Cristãos Celtas continuem a se desenvolver sem a interferência de Roma e dos Vikings, ou deixar Roger Bacon continuar a desenvolver o método científico no século 13. Um número surpreendente de histórias alternativas acaba fortalecendo a tecnologia marginal de aeronaves e zepelins, por exemplo. Esta é uma questão de gosto e não de lógica, mas este é um livro de jogo, afinal. Os experimentos elétricos de Nikola Tesla, os reinos Maias e os Impérios do Brasil ou da Suécia são figuras marginais semelhantes com essa combinação de obscuridade e talento.

Caso contrário, talvez você queira *marginalizar os fortes*. Jogue uma grande nação, religião, herói ou cultura no monte de cinzas da história e nem olhe para trás. Por exemplo, os mongóis quase invadiram a Europa no século 13 e podem ter evitado a era Europeia de criatividade que deu origem ao Re-

nascimento e às Grandes Descobertas. Ou Genghis Khan pode ter morrido durante sua infância, quando foi escravizado por um rival, e nunca uniu os Mongóis. Como esse tipo de mudança tende a abrir totalmente as possibilidades, geralmente requer um objetivo mais específico adicional. Remover o Cristianismo, por exemplo, deixa você com a questão de qual religião mundial os Romanos eventualmente se converterão. Eles trazem o Budismo da Índia ou elevam o Mitraísmo de um culto à uma Igreja de massas, ou simplesmente se mantêm como pagãos cada vez mais apáticos até que as invasões Muçulmanas os convertam todos à Verdadeira Fé do Profeta?

Isso pode acabar como um *deslocamento*: mudar a história de uma área para espelhar a história de outra. Se um império Romano Islâmico se tornar o novo califado, a futura cultura Muçulmana será semelhante à civilização Ocidental ou a futura civilização Europeia será semelhante aos sultanatos pós-Abássidas? De qualquer maneira, você pode buscar modelos no passado histórico e aplicá-los à sua história alternativa. O tipo mais comum de deslocamento é mover as Revoluções Científicas e Industriais da Europa Ocidental para a Grécia antiga, ou Bagdá Muçulmana, ou Índia medieval, ou China da Dinastia Song. A história da Roma Aeterna (pág. 144) é essencialmente o deslocamento do modelo imperial Chinês de dissolução e reunificação dentro de uma cultura imperial autoconsciente para o Ocidente. Pode-se facilmente postular uma China que, como o Ocidente, se transforma em uma massa de reinos em disputa após a queda do Han. Como a Europa Ocidental, esses estados sucessores perderiam gradualmente o interesse em seu passado imperial à medida que se transformavam em nações independentes e se expandiam para o exterior. Você poderia aplicar a modernização Japonesa na década de 1880 aos Iroqueses da década de 1760, ao Egito de Mehmet Ali na década de 1820 ou ao Sikh Punjab na década de 1840.

Um truque que às vezes funciona, para quem tem uma mentalidade acadêmica, é colocar sua voz mais esnobe de narrador do History Channel e dizer algo como “Em retrospecto, a vitória Alemã em 1918 foi inevitável”. Em seguida, liste todas as coisas que (se você não soubesse como a Primeira Guerra Mundial terminou) fariam com que a vitória Alemã parecesse inevitável — o moral Francês se desintegrando, a Revolução Russa libertando a Frente Oriental Alemã, as novas táticas de

proto-blitzkrieg desenvolvidas por Hindenburg, submarinos que mantiveram a América fora da Europa — e enfatize-os em sua cronologia. Justifique o aumento de todos esses fatores e determine o que você precisa mudar para que esses aumentos aconteçam, mesmo que seu ponto de mudança acabe sendo algo como “O Kaiser Wilhelm II não era tão idiota quanto era em nossa história”.

Mesmo que tenha um presente em mente, você pode acabar determinando um ponto de divergência adequado no passado e trabalhando tanto do passado para o presente, a partir do ponto de divergência, quanto do presente para o passado de seu objetivo. Pode acontecer que um objetivo seja impossível de ser alcançado a partir de um determinado ponto de divergência. Não hesite em encontrar outro ponto de mudança, geralmente mais antigo na história, e dê *play* na fita novamente. Se mudar o resultado da Batalha de Gettysburg não for suficiente para ganhar a independência dos Confederados em sua avaliação, recue e experimente Antietam, ou o caso *Trent* e uma paz negociada pelos Britânicos, ou a guerra ter estourado em 1857 sob um fraco presidente Buchanan em vez de um determinado Presidente Lincoln.

DECISÃO

Então, o que exatamente faz a história divergir? O que é necessário e suficiente para tirar a história de seu trilho? Se vivemos em um Tempo Maleável com Alta Resistência (pág. 154), quão maleável é o tempo e quão alta é alta? O MJ precisa responder a essas perguntas para jogos de viagem no tempo. No cenário dos Mundos Infinitos, a inércia varia de mundo para mundo. Em nossa própria história, a resposta também variou.

Grande Homem

A teoria mais maleável é a teoria do Grande Homem, que sustenta que um homem ou mulher com força de vontade, habilidade e visão suficientes pode alterar a história e mudar o curso das nações. A história, nessa visão, é uma biografia; é a história de Moisés e Napoleão, Hitler e Lincoln, a Rainha Elizabeth I e Maria Curie. Essa teoria se encaixa muito bem em jogos e aventuras — afinal, histórias e conquistas humanas são o objetivo dos jogos. Também é muito mais fácil escrever e jogar uma trama do Centrum para sequestrar Einstein do que escrever ou jogar uma trama do Centrum para montar uma campanha de décadas para enfraquecer

os padrões acadêmicos Alemães. Essa teoria, infelizmente, está totalmente fora de moda entre os historiadores acadêmicos. No entanto, historiadores de Plutarco a Carlyle acreditavam nela implicitamente. Para muitas pessoas, parece altamente improvável que a Guerra Civil Americana, por exemplo, teria sido remotamente a mesma sem Abraham Lincoln ou Robert E. Lee. Claro, Lee também fornece um contraponto salutar para a teoria do Grande Homem — mesmo *ele* não poderia vencer a guerra para o Sul, de toda forma. “Mas talvez”, os teóricos do Grande Homem respondem melancolicamente, “se Lee tivesse tido um pouco mais de *grandeza* em Gettysburg...”

Grande Momento

O contraponto à teoria do Grande Homem é o que se pode chamar de teoria do Grande Momento. Os tempos fazem o homem; o caos do pós-guerra na Alemanha teria inevitavelmente produzido um demagogo belicista e antissemita. Se não Hitler, talvez Julius Streicher ou Joseph Göbbels ou algum lutador de rua desconhecido pudesse ter se tornado ditador e lançado a Segunda Guerra Mundial e a Solução Final. Da mesma forma, as forças demográficas e econômicas significaram que a Grã-Bretanha teria superado a ameaça com ou sem Churchill, e a América teria se envolvido na Europa com ou sem Roosevelt.

Isso é história como sociologia; as sociedades mudam de acordo com grandes movimentos de massa, e esses movimentos lançam “líderes” e “pais fundadores” e “inventores da máquina a vapor” que por acaso se encaixam nas exigências da época. Essa teoria está mais intimamente associada a Marx (e Hegel, de quem ele a tirou). No entanto, outros historiadores de Macaulay a McNeill o apresentaram de uma ou outra forma e basicamente domina a discussão acadêmica hoje.

Como modelo de história alternativa, tem seus usos. É muito importante, para histórias alternativas plausíveis, manter os movimentos de massa e fatores de grande escala como a economia em mente — Lee ou não Lee, a Confederação não iria derrotar a União militarmente enquanto a indústria do Norte superasse a produção do Sul em 10 para 1. A Grã-Bretanha provavelmente nunca aceitaria um aliado escravista, e essa “instituição peculiar” provavelmente teria desaparecido mesmo com uma Confederação independente. No entanto, a teoria do Grande Momento é decididamente pouco romântica e difícil de abordar em termos de jogo. Pode-se tentar estabelecer complexos de condições

cedo o suficiente para que os próprios movimentos de massa sejam desviados — talvez o descaroador de algodão não tenha sido inventado e o Sul tenha que se industrializar para ganhar dinheiro quando o algodão acabar. Talvez um ataque mais duro de radicalismo Cartista fortaleça a reação aristocrática Inglesa, e Palmerston possa apoiar o Sul sem perder nenhum voto no Parlamento.

Grande Pátria

A teoria do Grande Momento parece positivamente despreocupada em comparação com os novos estudos macrohistóricos que argumentam que mesmo esses movimentos de massa são predestinados pela ecologia regional e continental onde ocorrem. Esta teoria da “Grande Pátria” é a de mais alta inércia. Apresenta a história como geografia; os vetores de doenças, os vários regimes de desastres e formações costeiras da Europa e China, e a sorte na distribuição de animais domésticos e plantas significava que a Eurásia ocidental estava destinada a ascender à supremacia global. Este é o argumento de *Armas, Germes e Aço*, de Jared Diamond, que se tornou a peça central de uma construção que nega quase qualquer ação humana individual na história.

Pessoas em todos os lugares se adaptam ao seu ambiente e adaptam seu ambiente a si mesmas. Se o ambiente contém cavalos, carvão, ferro e cevada, você obtém a Prússia. Se contiver arroz, galinhas, prata e tufões, você terá a China. Se ele contém ouro, mas não contém animais de carga pesada ou doenças infecciosas, você será exterminado por Hernán Cortés quando ele aparecer com seus cavalos, ferro e varíola (veja *Pestes*, pág. 99) para pegar seu ouro.

Este modelo é terrivelmente deprimente e pouco romântico, mas tem a virtude de negar qualquer papel à raça, ou classe, ou “energia cultural”, ou qualquer outra coisa que manchou tanto pensamento histórico nos séculos 19 e 20. Também pode ser um prático conjunto de paredes invisíveis para a construção de alternativas. Levar a ecologia e a geografia em consideração pode evitar alternativas tolas como o Império Madan baseado na Nova Guiné (montanhas e tufões demais para desenvolver a unidade cultural) ou a conquista Maia da Espanha em 1492 (aquela varíola incômoda novamente, além de nenhum ferro ou estanho para canhão acessível).

Grandes Alternativos

Onde você coloca os Grandes Homens em sua história alternativa? Perto do ponto de divergência, em particular, pessoas semelhantes podem desempenhar papéis de importância semelhante. Os designers de histórias alternativas geralmente usam figuras históricas reais em papéis que de alguma forma se parecem com suas vidas reais, mas diferem com o contexto histórico alterado. Com essa abordagem de “teatro de repertório”, as estrelas — os Grandes Homens — sempre conseguem fazer o papel principal. Isso ajuda os jogadores e leitores a manter o elenco de personagens correto, e rostos familiares despertam o interesse. A visão do *condottiere* Napoleone Buonaparti subindo ao poder na decadente República Florentina, por exemplo, tem a dupla vantagem de enfatizar as diferenças daquele mundo e esclarecer a situação para todos. É difícil brigar com uma solução que aumenta a estranheza e a familiaridade.

No entanto, torna-se ligeiramente tolo depois de um século ou mais de divergência; depois de 350 anos, é improvável que os Buonapartis da Córsega *tivessem* sequer todos aqueles filhos, muito menos que um deles simplesmente *fosse* um soldado brilhante e um ditador em formação. À medida que a cronologia se afasta da história real, muitas vezes é mais fácil olhar para tendências mais amplas e assumir a existência de gênios sem nome em segundo plano, introduzindo o monoteísmo ou a teoria atômica quando necessário. Nessa abordagem “*commedia dell'arte*”, a história sempre tem os mesmos papéis, e não importa quem preenche o Grande Momento.

Pestes

Nem todos os humanos sofrem igualmente de todas as doenças. Meras doenças infantis em uma área tornam-se epidemias mortais em outra. Mesmo a coqueluche ou a catapora podem matar milhões em uma “epidemia de terra virgem”, se nenhum desses milhões tiver qualquer resistência a eles. (A coqueluche pode ter matado metade do Japão no final do século IX EC) O caso mais claro disso na história é a taxa de mortalidade de quase 90% de Indígenas Americanos após o contato duradouro com os Europeus em 1492. Embora os conquistadores certamente tenham feito o seu melhor em alguns lugares, eles simplesmente não poderiam ter massacrado fisicamente populações tão vastas. Grupos pequenos demais para trazer doenças do Velho Mundo com eles colonizaram o Novo Mundo durante a Idade do Gelo, e poucas novas doenças apareceram nos 30.000 anos seguintes. Outras pestes importantes tiveram um impacto semelhante na história:

Peste de Senaqueribe (708 AEC): “O anjo da morte” matou o exército Assírio que sitiava Jerusalém, forçando Senaqueribe a deixar os Judeus vivos. Pode ter sido o tifo, um assassino de exércitos (como o de Napoleão na Rússia) até o século XX.

Peste Ateniense (430–429 AEC): Devastou Atenas, matando um terço da cidade, incluindo Péricles. Como consequência, Atenas perdeu a Guerra do Peloponeso. Pode ter sido o sarampo.

Peste de Antonino (166–180 EC): Trazida da Pérsia por legiões vitoriosas, essa epidemia matou 25 milhões de pessoas no Império Romano. Roma nunca se recuperou deste desastre demográfico, que voltou em 251–266 EC. Também pode ter alcançado a China em 161–185 EC, e voltou a castigar por lá em 310–322 EC, quando uma peste matou 25% da população. Provavelmente a varíola.

Peste de Justiniano (542–543 EC): Chegou a Constantinopla de navio do Egito e matou 120.000 pessoas; pode ter matado até um terço do Império Bizantino e do sul da Europa em 590 EC, impedindo a reunificação do Império Romano. Sua expansão para a Síria e a Pérsia pavimentou o caminho para a conquista Árabe. Provavelmente a peste bubônica.

Peste Negra (1346–1350): Chegou a Veneza vindo da Crimeia, tendo já (1331–1354) matado até metade da China e desintegrado o Império Mongol. Matou um terço da Europa e reapareceu ali esporadicamente nos 400 anos seguintes, especialmente na Peste de Londres (1665–1666). Seu último surto matou um milhão de pessoas na Manchúria em 1921. Quase certamente se tratava da peste bubônica, embora alguns historiadores teorizem que o surto de 1346 pode ter sido o antraz.

“Pox Americana” (1775–1782): A epidemia de varíola devastou soldados Americanos durante a Guerra Revolucionária e se espalhou pelas planícies para erradicar tribos Indígenas tão distantes quanto o extremo noroeste do país. Pode ter matado 25 milhões de pessoas na América do Norte.

Epidemias Urbanas de Cólera (1826–1837): Endêmica em Bengala, a cólera se espalhou por meio de navios Britânicos para o Cairo (1831), Londres (1832), Nova York (1832), Havana (1833) e Cantão (1835); e via soldados Russos para Moscou (1830), Varsóvia (1831) e Berlim (1831), matando dezenas de milhares de pessoas em cada cidade. A reforma do saneamento acabou com a ameaça do cólera no Ocidente na década de 1890.

“Gripe Espanhola” (1918–1919): Matou 675.000 Americanos e até 40 milhões de pessoas em todo o mundo (mais do que a Primeira Guerra Mundial); pode ter começado em uma base do Exército dos EUA no Kansas. Uma cepa desconhecida de influenza 25 vezes mais mortal do que o normal.

Qualquer uma dessas pestes pode aparecer em uma história alternativa; o MJ que deseja evitar a Peste Negra precisa de uma explicação inteligente de por que sua Europa está imune. No caso da Peste Negra, a eliminação das conquistas Mongóis pode ter feito isso, já que pode ter sido a unificação Mongol das Estepes que permitiu aos portadores da peste espalharem uma doença da Ásia Central para a China e Europa em 20 anos. Sem os Mongóis, poderia ter levado muito mais décadas para se espalhar, e o vetor poderia ter sido através do Oriente Médio, que não foi particularmente afetado pela Peste Negra em nossa história.

A Barreira da Doença

“Temei, temei, o Golfo de Benin. De cada 10 que entram, é só um vai sair.” Esta velha rima de marinheiro, sobre os perigos da costa do Benin na África Ocidental, transmite com precisão o impacto da malária e outras doenças tropicais, como dengue e febre amarela, em populações que não desenvolveram resistência a elas. Até o isolamento da quinina da casca da cinchona peruana em 1820, os não-Africanos simplesmente não conseguiam colonizar efetivamente a África tropical. Depois que Colombo introduziu acidentalmente o mosquito anófeles nas Américas em 1493, o Caribe e suas costas tornaram-se armadilhas mortais semelhantes para os europeus; O sudeste da Ásia e o Pacífico pagaram um preço menos mortal, mas notável, também. Somente a promessa de vasta riqueza de ouro e escravos poderia induzir os Europeus até mesmo a guarnecer os poucos postos avançados ao longo da costa Africana. Antes de enviar os exércitos Romanos ao sul do Saara, explique primeiro por que eles ainda não estão todos mortos ou delirando.

DESENVOLVIMENTO

A maneira de usar conceitos desanimadores como as teorias do Grande Momento e da Grande Pátria é como guias para o desenvolvimento de mundos alternativos. O simples fato de saber que há uma praga

ou seca chegando pode gerar ideias para a próxima década ou século de sua cronologia. Mesmo que você tenha construído toda a sua cronologia secretamente baseada nas disputas heroicas dos Grandes Homens, a aplicação desses fatores pode dar aquele quê de plausibilidade impor-

tante e ajudá-lo a escolher qual Grande Homem vencerá a próxima rodada. Esta seção fornece uma breve introdução sobre algumas dessas preocupações macro-históricas, com extrema parcialidade em favor daqueles que fazem ferramentas úteis para o design do mundo.

Política

Vários historiadores postularam um “pêndulo” natural na história política entre ação e reação. Em 1949, Arthur Schlesinger, Sr., propôs a famosa teoria de um pêndulo de 16 anos que, infelizmente, nem mesmo explicava os 16 anos seguintes sem muitas alegações especiais. Com isso dito, os modelos geracionais (veja *Ciclos Geracionais*, abaixo), conforme usados pelo historiador Samuel Huntington

Os homens fazem a sua própria história; contudo, não a fazem de livre e espontânea vontade, pois não são eles quem escolhem as circunstâncias sob as quais ela é feita, mas estas lhes foram transmitidas assim como se encontram.

– Karl Marx,

O 18 Brumário de Luís Bonaparte

Ciclos Geracionais

Um modelo para estudar a mudança histórica e a continuidade histórica é o modelo geracional. O impacto social do Baby Boom nos Estados Unidos (e em outras nações) é um exemplo claro da história geracional em ação — e também a “Geração Grandiosa” que sobreviveu à Depressão, venceu a Segunda Guerra Mundial e construiu a maior economia do mundo.

Em *Generations*, os historiadores William Strauss e Neil Howe dividem os tipos geracionais, na ordem a seguir:

Idealistas nascem em uma época de conformidade e amadurecem durante a agitação social. Durante a idade adulta, eles buscam o individualismo enquanto recomendam um retorno à moralidade; eles envelhecem como figuras visionárias. A geração Baby Boom (nascida de 1943 a 1960) é idealista, assim como os Transcendentalistas (nascidos de 1792 a 1821).

Reativos nascem durante períodos de agitação social, atingem a maioridade na alienação e no risco, enfrentam uma crise e envelhecem com uma tênue respeitabilidade conforme a sociedade se torna mais conformista. Os Pais Fundadores dos EUA (nascidos de 1724 a 1741) são reativos, assim como a Geração X (nascidos de 1961 a 1981).

Cívicos nascem durante um retorno à moralidade, unem-se e atingem a maioridade lidando com uma crise, fundam instituições na meia-idade e constroem a sociedade que o próximo movimento de agitação social questionará e perturbará. A Geração Grandiosa (nascidos de 1901 a 1924) são Cívicos, assim como os Millennials (nascidos de 1982 a 2003).

Adaptativos nascem durante uma crise, apreciam a conformidade social na idade adulta, trabalham para fazer concessões durante períodos de agitação social e envelhecem para se tornarem idosos sensíveis. Os Progressistas (nascidos de 1843 a 1859) são Adaptativos, assim como a Geração Silenciosa (nascidos de 1925 a 1942).

Esse modelo também implica que as crises que ameaçam a sociedade ocorrem cerca de uma vez a cada quatro gerações (a cada cerca de 80 anos), seguidas por idades de conformidade, agitação social e individualismo, cada uma durando cerca de 20 anos. Cada era planta as sementes da próxima. O estresse da crise produz a conformidade, os rebeldes Idealistas contra a conformidade sufocante causam a agitação, e a quebra da conformidade resultante deixa risco e individualismo desenfreado. Reagindo contra a alienação e atomização que veem ao seu redor, os (agora mais velhos e mais sábios) Idealistas clamam por um retorno à moralidade, bem a tempo para a próxima crise atingir e cimentar essas demandas.

Para fazer seu modelo se encaixar na história Americana, Strauss e Howe têm que postular que a Guerra Civil foi uma “crise cedo demais” que “abortou” uma geração Cívica e colocar Thomas Jefferson (um Idealista se é que houve um) em uma geração Cívica. Não importa o quão “tentativa e erro” seja o modelo, usá-lo pode ajudar a dar um ritmo aparentemente natural a uma sociedade alternativa.

(entre outros), apresentam uma explicação plausível para a vida de 20 anos comumente observada de muitos movimentos políticos. O libertarianismo radical começou na América com os protestos da Lei do Selo em 1765; em 1785 estava atolado em disputas tarifárias e na destruição dos Artigos da Confederação. O renascimento do liberalismo americano por Kennedy em 1960 foi convincentemente enterrado pela derrocada de Reagan em 1980. O Partido Republicano destruiu os Whigs em 1856 em favor da causa da abolição e em 1876 estava fazendo acordos corruptos com os brancos do Sul para roubar a Presidência. Os jovens ativistas que impulsionam a questão tornam-se políticos de meia-idade com seus próprios interesses a proteger; os políticos de meia-idade que eles converteram ou amedrontaram em troca de acordos morrem ou se aposentam.

Cerca de duas vezes essa duração (a cada 40 a 45 anos) é um período de pico de revoltas para as minorias oprimidas. Isso também pode ser impulsionado por gerações; talvez demore duas gerações para esquecer como as sociedades aumentam a repressão após uma revolta. Toynbee afirmou que leva algo como cinco gerações (100–125 anos) para uma nova ideologia criar um movimento capaz de mudar a sociedade, mas isso pode ser subestimado. A intelligentsia de Pedro, o Grande, levou 136 anos antes de tentar derrubar o Czar Nicolau I na Revolta Dezembrista de 1825. O Massachusetts puritano levou 145 anos para se rebelar contra o rei. A Lei dos Direitos Cívicos foi aprovada 133 anos depois que William Lloyd Garrison fundou o movimento abolicionista Americano.

Leva cerca de oito gerações (160–170 anos), em média, para um império ficar forte o suficiente para lutar uma guerra civil, e cerca de três (60 anos) para se recuperar dela. (Tempo suficiente para que todos os veteranos de guerra se tornem velhos enfadonhos com histórias que ninguém mais queira ouvir.) Segundo essa leitura, a Revolução Americana

foi uma guerra civil no Império Britânico estabelecido em 1607 em Jamestown, 169 anos antes. Depois de 1776, a América demorou até 1836 (60 anos) para iniciar sua própria expansão imperial no Texas e a concomitante desintegração sobre a escravidão, enquanto a Grã-Bretanha passou quase esse tempo assistindo seus monarcas enlouquecerem e sua população protestar antes que a Lei de Reforma estabilizasse seu sistema político em 1832. Roma passou por três desses ciclos antes de finalmente entrar em colapso de fora pra dentro; uma dinastia Chinesa média “realmente bem-sucedida” administra dois deles.

Economia

Outro campo maduro para padrões cíclicos é a economia, seja dentro de uma sociedade ou em uma base global. (Teóricos de sistemas modernos controversos acreditam que todas as economias têm sido em uma base global desde cerca de 930 EC, quando a Dinastia Song restaurou as ligações comerciais entre a China e o Ocidente.) O “ciclo de expansão e retração” é familiar para a maioria dos observadores casuais do cenário empresarial moderno, por exemplo.

Em 1925, um economista russo, Nikolai Kondratiev, descobriu “ondas” de aproximadamente 50 a 54 anos (27 anos até o pico, 27 anos até a crise) em tendências dentro do ciclo Ocidental de negócios. As depressões globais de 1816, 1873 e 1929 pareciam combinar muito bem com a teoria e, se você fechar bem os olhos, poderá encaixar a recessão de 1978–1983 aí também. Infelizmente, as outras depressões globais em 1826, 1837 e 1893 não correspondem à onda; nem o crash de 2000. (Kondratiev, ironicamente, foi enviado à Sibéria por fazer a observação perfeitamente Marxista de que a economia impulsionou a história.) Os historiadores ainda discutem se a onda Kondratiev ainda existe; outros preferem a “onda Kuznets” de 18–21 anos, que se encaixa melhor no quadro geracional.

Se a onda Kondratiev existe, provavelmente representa um atraso de duas gerações na exploração de um novo desenvolvimento industrial. As ferrovias são introduzidas na década de 1830 e o modelo amadurece na década de 1880; os telégrafos surgiram na década de 1860 e foram eliminados pelo rádio na década de 1910; os microcomputadores surgiram na década de 1970, e acabamos de ultrapassar o “pico” do crescimento de sua produtividade no boom da Internet na década de 1990. Um padrão semelhante provavelmente se aplica a qualquer história alternativa após NT3 e a invenção do sistema bancário.



Em terreno consideravelmente mais firme estão as Revoluções dos Preços, que, ao contrário das ondas de Kondratiev, são tiradas dos próprios dados, em vez de modelos estatísticos dos dados. A prosperidade geral causa inflação lenta, que se transforma em inflação rápida durante a próxima grande guerra ou influxo de capital. A inflação rápida causa crescente desigualdade e controle social da economia até que o controle

e a desigualdade se tornem excessivos, levando a (ou contribuindo para) cultos, pessimismo, revolta intelectual, vício, guerras entre impérios e, finalmente, uma vasta crise. Após a crise, os preços se estabilizam em um equilíbrio e a prosperidade retorna para iniciar a próxima inflação lenta. Infelizmente, embora as revoluções dos preços tenham uma estrutura regular, elas não têm um bom ciclo regular.

Não há histórias alternativas corretas; existem apenas histórias alternativas plausíveis.

*– Will Shetterly,
“The Captain’s Story”*

Civilização como Biologia

De Ibn Khaldun a Malthus, os historiadores veem as sociedades como essencialmente seguindo padrões biológicos: crescimento na primavera, florescimento no verão, decadência no outono, e morte no inverno. O filósofo Alemão Oswald Spengler é provavelmente o teórico mais conhecido a aplicar o modelo biológico à história. Em *The Decline of the West* (publicado pela primeira vez em 1918), ele propôs que as civilizações têm personalidades individuais (a civilização clássica era Apolo, enquanto a civilização Ocidental era Fausto, por exemplo). No entanto, sua natureza inerentemente biológica (sendo composta de pessoas, afinal) os restringe a seguir “ciclos de vida” semelhantes como qualquer outro organismo. Spengler postulou apenas oito dessas civilizações, que chamou de “culturas”: Egípcia, Mesopotâmica, Chinesa (que começa por volta de 1000 AEC), Clássica (Helênica mais Romana), “Magiana” (Irânica mais Islâmica, com substancial influência Judaica), Índica (que ele começa com as invasões Arianas) e Mesoamericana. Embora quase nenhum historiador moderno leve Spengler a sério, seu modelo oferece uma ótima estrutura para histórias alternativas ou futuras (James Blish usou conceitos Spenglerianos para sua série literária *Cities in Flight*). Nesse espírito, as “épocas” de civilização de Spengler são as seguintes:

Período Pré-Cultural (400–500 anos): Este é um período de tribos e chefes; não há sistema estatal ou literatura. Para a civilização Ocidental, Spengler equipara esta era às conquistas Francas de 500–900 EC; para a civilização Clássica, o período pré-cultural é a Era Micênica.

Formação da Ordem Feudal (300–400 anos): Estados e cidades emergem e estendem seu poder, como na Dinastia Chou na China ou na Pérsia Sassânida. A “primavera cultural” começa com os primeiros mitos sacerdotais (a *Vida dos Santos*, o *Rigue Veda* e a *Teogonia* de Hesíodo) e militares (os contos Arturianos, o *Mahabharata* e a *Ilíada*). Arquitetura vigorosa, como as pirâmides da civilização Egípcia ou as catedrais Góticas do Ocidente.

Interregnum (100–200 anos): A ordem feudal se decompõe em guerras, pestes e fome. A primavera cultural torna-se verão e a reação se inicia. No Ocidente, Tomás de Aquino aperfeiçoa a escolástica Católica, e as heresias que levarão a Lutero emergem. Na cultura Clássica, os cultos Órficos questionam a ortodoxia Olímpica. A arte da primavera se esgotou.

Formação do Estado Aristocrático (150–170 anos): Os principais estados aristocráticos emergem e lutam; esta é a era dos Tudors e dos Habsburgos no Ocidente, e dos sete estados beligerantes na China. A passagem do alto verão cultural se reflete no Renascimento tornando-se Barroco, ou a arte Dórica dando lugar à arte Jônica. Surgem novas matemáticas: geometria Pitagórica Clássica, Álgebra Magiana ou Cálculo Ocidental. No final desse período, vem uma reação puritana: Mohammed ou Cromwell.

Absolutismo (100–150 anos): O poder aristocrático torna-se centralizado, mas o rei e a burguesia tomam o poder sozinhos; a sociedade se aproxima de uma crise. Na cultura Clássica, este é o duelo de Péricles e Temístocles; no Ocidente, é a ascensão de Luís XIV e dos Stuarts e Hanoverianos. O outono cultural se instalou, com as crenças do verão postas em dúvida: exemplos incluem o Iluminismo no Ocidente, os Socráticos na civilização Clássica ou os Mutazilites na sociedade Islâmica. Confúcio é o último “verão Indiano” da civilização Chinesa, reafirmando a ordem em meio ao caos.

Revolução e Napoleonismo (30–50 anos): A revolta da burguesia desencadeia a guerra e a ditadura militar. Os “Napoleões” — Alexandre, Sun Tzu, Napoleão — varreram a velha ordem, mas geralmente não podem criar um império duradouro. No Egito, a crise (invasão dos Hicsos) destrói a nação; no Islã, o “Napoleão”, Almançor, foi capaz de criar um império, o Califado Abássida. A arte é outonal, voltada para o passado e feroz: o Romantismo no Ocidente e o *Shah-Nameh* na cultura Magiana.

Transição do Napoleonismo (200 anos): No espaço livre após a crise, os interesses burgueses e os Estados de massa em conflito (alguns deles democráticos, como a República Romana, as cidades-estado do Punjab ou os Estados Unidos) dominam. A fase Helenística da cultura Clássica, a era dos cinco estados em guerra na China e a fase imperialista da cultura Ocidental são todas urbanas, mercantis e pragmáticas. A ética substitui a religião, do Buda na Índia ao Sufismo no Islamismo, ao Estoicismo na Grécia e ao Humanismo secular no Ocidente. A arte é experimental, mas pouco dura... são os tiros finais à medida que o inverno cai sobre a cultura.

Cesarismo (200 anos): As massas no estado vitorioso eventualmente se unem para forçar a política, suprimir a burguesia e impor um império unificado até os limites do alcance de sua civilização. Esta é a era de Augusto César, Qin Shihuang, Alparslan (que fundou o Sultanato Seljúcida), o Faraó Amósis (que fundou o Novo Reino), Chandragupta Máuria... e o “complexo militar-industrial da mídia” nos Estados Unidos. O inverno cultural leva a formas artificiais, sincréticas e pós-modernas que imitam formas anteriores.

Estase Final (mais de 200 anos): O estado imperial gradualmente se engessa e decai. A cultura Clássica entra em estase final com Domício, a cultura Magiana com os Otomanos, o Egito com os Ramesséses, a China com Han Wu Ti. Na programação de Spengler, a cultura Ocidental deve chegar à estase final por volta de 2105. Congelada e morta, a única expressão da cultura é o gigantismo.

Consequências: O império cai para os bárbaros, que plantam as sementes de uma nova ordem feudal em suas ruínas.

Histórias alternativas podem ignorar as Revoluções dos Preços, reagir a elas ou incluir suas próprias Revoluções, conforme o capricho do designer. Novamente, incluí-las ou algo parecido aumenta enormemente a plausibilidade e o realismo de uma cronologia — dois ou três séculos de prosperidade sem consequências nunca aconteceram na história humana.

As principais Revoluções dos Preços são as seguintes:

Medieval (1180–1350): Começa com a invenção de um sistema bancário e do saque da Quarta Cruzada. Termina com a Peste Negra e um século de guerra e destruição. O equilíbrio posterior é lembrado como a época de ouro do Renascimento.

Século XVI (1520–1620): Começa com a descoberta das minas de ouro Americanas e a guerra contra os Turcos. Termina com a Guerra dos Trinta Anos. O equilíbrio posterior é o Iluminismo de Newton e Bach.

Século XVIII (1740–1800): Começa com a ascensão das Sociedades Anônimas e o boom do açúcar. Termina com a Revolução Francesa e as guerras globais Napoleônicas. O equilíbrio depois disso é a era Vitoriana.

Século XX (1900 até o presente): Começa com o pleno florescimento do capitalismo industrial e a era dos impérios. A atual morte Malthusiana na África e as guerras no Oriente Médio podem representar seu estágio final. Se for assim, a metade do século 21 até o final parece muito boa.

Também pode ter havido uma Revolução dos Preços na antiga Babilônia (1750–1680 AEC), na Grécia Clássica (500–300 AEC), em Roma (90–220 EC) e no começo da Europa medieval (850–1000 EC). Todos esses períodos terminam em uma guerra devastadora.

Em média, guerras entre grandes potências resultam em pelo menos uma delas sendo revirada do avesso e perdendo o status de grande potência.

Guerra

O que nos leva ao nosso próximo ciclo, o ciclo de guerra identificado por Quincy Wright. Ele descobriu que, estatisticamente, uma grande guerra eclode entre as grandes potências a cada 75 a 85 anos. Em outras palavras, a cada quatro gerações, apenas o tempo suficiente para todos que se lembram de como a última foi terrível morrer. Esta guerra de grande potência geralmente dura de 25 a 30 anos em várias fases (como as duas Guerras Mundiais ou as duas Guerras Napoleônicas); tempo suficiente para matar uma geração inteira e deixar a sociedade completamente farta disso por mais quatro gerações. George Modelski modificou a teoria de Wright ao introduzir a guerra oceânica, que ele afirma ser o único tipo que realmente muda as estruturas de poder, com um ciclo ligeiramente mais longo de cerca de 90 anos. Nenhum dos ciclos realmente se ajusta às datas envolvidas, mas se sua história alternativa passou 80 ou 100 anos sem uma guerra entre grandes potências, coloque uma na mesa.

Em média, guerras entre grandes potências resultam em pelo menos uma delas sendo revirada do avesso e perdendo o status de grande potência. As guerras Italianas tiraram Veneza da lista; a Guerra dos Trinta Anos abalou a Espanha; a Guerra da Sucessão Espanhola tornou a Holanda e a Suécia em potências de segundo escalão; as Guerras Napoleônicas derrubaram a Espanha novamente e acabaram demograficamente com a França; as Guerras Mundiais destruíram a Alemanha e assim por diante. Uma grande potência pode tentar voltar ao topo, o que leva cerca de uma geração, ou se contentar com o declínio. Algumas guerras entre potências introduzem um novo grande poder à mistura, à medida que as anteriores

potências de segunda ordem se mobilizam para lutar. As Guerras Italianas marcaram a estreia da França como forte competidor; a Guerra dos Trinta Anos fez da Suécia uma grande potência; a Guerra da Sucessão Espanhola colocou a Inglaterra e a Prússia no cenário global; as Guerras Napoleônicas fizeram o mesmo com a Rússia; as Guerras Mundiais introduziram os Estados Unidos. Em sua história alternativa, mantenha um registro contínuo de grandes potências; se eles ultrapassaram o prazo de validade, derrube-os na próxima grande guerra.

Ecologia

A grande influência final no curso da história é o clima. Como a economia, as pessoas tentam identificar ciclos como o ciclo El Niño-Oscilação Sul (ENOS), que causa inundações na China e no Peru, fome na Índia (atrapalhando a monção), frio intenso e neve na Rússia, seca no Oeste Norte-Americano e no Mediterrâneo, e o caos geral a cada 8 a 15 anos. Fortes “mega-ENOSs” podem ter causado o clima úmido e frio que paralisou Napoleão e Hitler na Rússia. É possível, de uma maneira Grande Pátria, que a razão pela qual o noroeste da Europa acabou conquistando o mundo seja o fato de estar em uma zona temperada menos afetada pelo ENOS! Ainda pouco compreendido, ENOS pode ser o padrão climático individual mais importante da história.

Em uma escala maior, o clima global flutuou fortemente muitas vezes na história da civilização. Grandes mudanças climáticas podem ser as razões para surtos de pestes, fomes e outras crises demográficas — todas as civilizações do mundo passaram por crises semelhantes durante o século III e o século XVII, por exemplo, o que corroboram causas globais. Qualquer uma das seguintes mudanças climáticas provavelmente ainda ocorrem em uma Terra paralela, a menos que a mudança no clima seja o ponto de mudança:

Resfriamento de Laurentide (c. 6200–5800 AEC): Quatro milênios de aquecimento global finalmente derreteram uma camada de gelo glacial na América do Norte, abrindo o rio St. Lawrence, derramando água fria no Atlântico e fechando a Corrente do Golfo. O fim desta seca fria desencadeou a revolução urbana na Mesopotâmia, Índia e Palestina.

Resfriamento Boreal (3800–3100 AEC): Outra seca fria força a concentração de vilas em cidades na Suméria; seu fim cria a civilização Egípcia com o retorno das enchentes regulares do Nilo.

Evento Sub-Boreal (2200–1900 AEC): Uma grande erupção vulcânica desencadeia outra seca fria, causando o fim do Império Antigo Egípcio e dos impérios cívicos Sumérios-Acadianos.

Crise de 1200 AEC(1200–1100 AEC): Grande seca em 1200 AEC, combinada com a erupção do Monte Hekla na Islândia em 1159 AEC envia ondas de invasores nômades através dos Hititas, Babilônios e Egípcios. Este evento pode ter ajudado a desencadear a guerra por Tróia, para confiscar rotas de grãos em uma época de fome.

Período Quente Clássico (300 AEC–200 EC): Provavelmente foi uma mudança nos padrões do vento; a massa

de ar quente do Mediterrâneo moveu-se para o norte sobre a França e a Grã-Bretanha, favorecendo o vinho Romano e a cultura da azeitona. Eventualmente, o calor levou a uma nova seca, que mudou a massa de ar de volta para o sul. Segundo a lenda, os Godos invadiram o Império sobre o Reno e o Danúbio congelados.

Catástrofe de 535 (535–600 EC): Um grande evento vulcânico em Java (possivelmente uma erupção do Krakatoa) causa um “inverno nuclear” global, destruindo Bizâncio, China, Teotihuacan e a Grã-Bretanha “Arturiana”.

Período Quente Medieval (900–1300): O aquecimento global permite que os Vikings colonizem a Groenlândia,

desencadeia a Alta Idade Média na Europa (com consequências demográficas, como as Cruzadas) e condena os Anasazi quando a seca atinge o sudoeste Norte-Americano.

Pequena Idade do Gelo (1316–1850): O resfriamento global, possivelmente vulcânico, causa fome e pestes na Europa e na China. As geleiras avançam nos Alpes durante a era mais fria (1580–1760). Isso também pode estar relacionado ao “Mínimo de Maunder”, uma diminuição na atividade de manchas solares de 1645–1710. Isso, por sua vez, pode ter desencadeado a crise global do século 17, da Guerra dos Trinta Anos às invasões Manchu da China às primeiras Guerras Indígenas na América.

ALTERANDO MUNDOS

Esta seção apresenta regras específicas para deslocar cronologias de ecos e diretrizes para alterar a conjuntura tecnológica, política ou cultural de qualquer cronologia. O MJ pode exigir que os jogadores em uma campanha do Centrum (ou uma Patrulha Infinity mais agressiva que tenta deslocar os ecos para baixo antes que o Centrum possa roubá-los) desenvolvam seus planos de deslocamento usando essas diretrizes, ou simplesmente deixar tudo para um teste de Clodinâmica.

DESLOCAMENTO DE CRONOLOGIA

Se extratemporais, PdJs ou PdMs, fizerem algo que o MJ acha que pode “mudar a história” em um eco instável, jogue 3d. Se a violação estava de acordo com um plano Centrano e ocorreu durante uma janela de instabilidade paratemporal (pág. 86), adicione 3 ao resultado dos dados. (Adicione mais 2 se o orquestrador do plano Centrano obtiver um sucesso decisivo em seu teste de Clodinâmica.) O MJ também pode adicionar de 1 a 5 ao resultado, dependendo do grau de divergência da mudança; a seção *Alterações*, na pág. 86, fornece algumas orientações para este modificador.

Qualquer mudança pode causar um deslocamento em uma direção aleatória; um plano Centrano envia a cronologia mais para cima em 5 de cada 6 vezes, enquanto um contragolpe vigoroso a um plano Centrano ainda envia o eco mais para cima em 2 de cada 6 vezes. Uma mudança totalmente aleatória, acidental ou não planejada desloca a cronologia para cima em 3 de cada 6 vezes, é claro.

Nenhuma mudança é imediata e, se a mudança for efetivamente revertida durante o período de retardo, ela não ocorrerá. (Se a mudança foi severa o suficiente, no entanto, pode não haver maneira de anulá-la a tempo.) Para o período de tempo antes da mudança, jogue 3d.

Tabela de Retardo do Deslocamento

6 ou menos	1d dias
7, 8	2 dias
9	1d semanas
10	2 semanas
11	3 semanas
12	3d×2 semanas
13	2d meses
14–16	2d×3 meses
17+	2 anos, mais duas jogadas adicionais nesta tabela

Jogue nesta mesma tabela para determinar quanto tempo leva para a Infinity encontrar uma cronologia “perdida”. Se a cronologia estiver agora abaixo de Quantum 3 ou acima de 7, ela não pode ser encontrada pela Infinity.

Modificadores: +1 se a cronologia estiver agora no Quantum 4 ou 6; +3 se estiver agora no Quantum 3 ou 7. O Centrum pode encontrá-lo em um quarto do tempo; acrescente um modificador de -1 a um teste busca do Centrum se a cronologia terminou no Quantum 7 ou 9, e de -3 se agora estiver no Quantum 8. O Centrum não consegue encontrar uma cronologia abaixo do Quantum 6 ou acima do 10.

O texto acima assume que a Infinity (ou Centrum) está fazendo a busca. Se a Infinity não estiver *ciente* da cronologia perdida (por exemplo, se foi um desenvolvimento secreto de algum governo ou corporação), adicione *pelo menos* +4 à jogada. Muitas operações clandestinas não teriam as instalações para encontrar uma cronologia perdida mesmo se tivessem 20 anos para fazê-lo.

Isso também pressupõe que uma equipe de pesquisadores sem rosto está fazendo toda a pesquisa. Se um cientista PdJ (ou PdM importante) estiver envolvido na busca, ele pode tentar um teste de Física (Paracrônica). Para cada ponto na margem de sucesso do seu teste, *subtraia* 1 do teste de busca.

Tabela de Deslocamento de Cronologia

9 ou menos	Nenhum resultado, mas adicione 1 a qualquer outro teste feito em uma semana.
10–11	Nenhum resultado, mas adicione 2 a qualquer outro teste feito em uma semana.
12–13	Nenhum resultado <i>imediato</i> — mas se a mudança não for revertida, role novamente em 1d×10 horas, com +2. Este modificador é cumulativo se jogado mais de uma vez.
14–15	Deslocamento de 1 quantum, mas não imediatamente — veja abaixo.
16–17	Deslocamento de 2 quanta. Veja abaixo.
18 ou mais	Deslocamento de 1d quanta, mínimo 3. Veja abaixo.

TENTE MUDAR O MUNDO

Este sistema de regras permite que agentes intrometidos da Infinity ou do Centrum tentem introduzir mudanças em uma cronologia, seja ela um eco ou não. Ele também pode modelar cenários do tipo *Lord Kalvan of Otherwhen* envolvendo um viajante perdido tentando “modernizar” seu novo lar, viajantes do tempo renegados com ressentimento contra a história, ou corretores do Grupo Denarius tentando refazer uma cultura fiscal paralela para ordem e lucratividade.

Nenhuma dessas regras deve substituir a atuação ou a aventura. Se o MJ e os jogadores preferirem envenenar Frederico, o Grande, do que trabalhar para remodelar a cultura da Prússia, fiquem à vontade para ir em frente e fazê-lo. Em geral, o plano de um jogador específico deve superar qualquer um desses resultados, desde que o MJ não o considere abusivo ou ridículo. O que essas regras podem fazer é fornecer uma estrutura para campanhas de longo prazo ou um “limite de tempo” para ações compensatórias. Se a cultura do Império Mogul mudar drasticamente em seis meses, a menos que o programa de mudança social seja interrompido, o MJ pode determinar aproximadamente quantas tentativas os bandidos (ou mocinhos) podem fazer para mudar as coisas de volta ou impedir a alteração.

Mudança Tecnológica

O *GURPS* já possui uma diretriz para a introdução de mudanças tecnológicas na sociedade, na pág. MB511. De acordo com essas diretrizes gerais, elevar uma cultura em um NT em um amplo campo de esforço científico ou técnico (transporte, armas, poder ou medicina, por exemplo) leva dois anos, com as condições favoráveis e conhecimento técnico adequado (12 ou melhor em todas as habilidades relevantes em *ambos* os NTs) do agente da mudança. Esse sistema é extremamente abstrato e pode ser considerado um “limite externo” para jogos — poucas campanhas podem dispor de dois anos de inatividade, ou mesmo passar dois anos em uma “sequência de histórias secundárias” antes de retomar a ação.

A outra maneira de mudar a tecnologia de uma cultura é no varejo: inventando coisas até que os moradores locais entendam e a revolução técnica se autoperpetue. As regras de *Novas Invenções* na pág. MB473 cobre esse território, e o quadro *Reinventando a Roda* refere-se especificamente à “pré-

-inventar” invenções mais antigas, de NT mais baixos. Seja um carro gravitacional futurista ou um moinho de água, uma mudança tecnológica deve ser projetada, construída e testada para pontos de falha. O inventor precisa de pontos gastos em uma “perícia de invenção” para fazer qualquer uma dessas coisas acontecer. Esses mesmos princípios se aplicam a outras mudanças.



Mudança Política

Para mudanças políticas em uma sociedade, o agente deve ter algum acesso em seu processo político. Em uma democracia aberta, isso pode ser tão simples quanto colocar anúncios no jornal, telefonar para um membro do congresso ou organizar um comício público. Em uma teocracia totalitária, pode envolver demonstrações abertas de santidade, pesadas doações aos santuários ou o bom e velho sequestro e chantagem do tipo em que os PdJs parecem se especializar.

Uma vez estabelecido o acesso, ou tornado possível, o agente deve propor a mudança que deseja que aconteça. O MJ deve determinar o quão significativa é uma mudança para o sistema: uma mudança Simples, uma mudança Média, uma mudança Complexa ou uma mudança Espantosa. (Isso é comparável à complexidade de uma nova invenção, como na pág. MB473.) Uma mudança Média geralmente tem um grau de divergência de +1, uma Complexo +2 ou +3, e uma mudança Espantosa, +4 ou (se a sociedade ser mudada é uma potência) possivelmente até +5. Definições e alguns exemplos de cada uma a seguir:

Mudança Simples: Uma que provavelmente aconteceria de qualquer maneira, mas não tão cedo ou tão favoravelmente quanto o agente gostaria. *Exemplos:* discursos contundentes e ameaçadores contra uma nação rival; promover um cortesão favorecido; aumentar os impostos sobre os pobres ou sobre uma minoria rica; realizar jogos cerimoniais.

Mudança Média: Uma que poderia acontecer de qualquer maneira, mas não considerando os interesses existentes e a conjuntura política. *Exemplos:* guerra com um país vizinho rico e fraco; nomeação de um oficial de gabinete; tarifas ou acordos comerciais; construção uma ferrovia.

Mudança Complexa: Uma que não é provável, mas possível, apesar da grande oposição ou desaprovação pública. *Exemplos:* guerra com um país poderoso; renúncia de uma figura importante; reforma da estrutura tributária ou sistema previdenciário; emenda Constitucional.

Mudança Espantosa: Uma que só poderia acontecer por meio de mudanças espantosas de opinião pública ou de uma grande emergência nacional. *Exemplos:* desarmamento unilateral; abdicação do governante; mudança completa do sistema econômico; mudança completa do sistema político.

O MJ agora faz um “teste de conceito” em segredo contra a perícia política relevante do agente (que depende do sistema político — Política, Administração, Trato Social (Alta Sociedade), Teologia, etc.) para ver se a proposta do agente tem alguma chance de funcionar. Alguns sistemas ou problemas podem exigir duas ou mais perícias: uma cidade Médici corrupta pode exigir Trato Social e Manha, por exemplo, ou uma proposta de reforma bancária pode exigir Política e Finanças. Use a perícia de *menor* NH entre as relevantes. O tempo e a falha funcionam da mesma maneira que o Conceito de Novas Invenções, na pág. MB473.

Modificadores: -6 se a proposta for Simples, -10 se for Média, -14 se for Complexa ou -22 se for Espantosa; +5 se a mudança estiver visivelmente funcionando bem em algum outro lugar do mundo; +1 a +5 se um grupo de interesse estabelecido a apoiar integralmente; -5 se o conceito for inteiramente novo para o mundo ou civilização (democracia representativa na China antiga, um banco nacional na Roma antiga).

O segundo teste contra a perícia política do agente é o teste de Proposta. Este teste permite que o conceito seja ouvido de forma imparcial no governo (ou pelo povo, em uma democracia). Em caso de sucesso, a proposta é feita de maneira adequada (um artigo atencioso no *New York Times*, um pôster de parede favorável ou um comentário espirituoso do escaldado da corte). Em caso de falha, o conceito é apresentado de maneira desajeitada ou parcial; quaisquer jogadas futuras terão um modificador de -2. Em uma falha crítica, o conceito pare-

O Custo da Mudança Social

Nada é de graça, na política ou na cultura. Embora o MJ deva ajustar esses números à vontade, os PdJs que procuram promover mudanças políticas devem esperar pagar subornos, doações de campanha, almoços fornecidos para a intelectualidade, anúncios de página inteira, documentários bajuladores, propaganda em horário comercial e assim por diante. O mesmo é frequentemente verdadeiro para uma mudança social; as despesas aumentam, seja para marketing, alimentação dos missionários ou pagar por todos aqueles soldados. Use a seguinte tabela como uma diretriz para o desembolso por cidadão afetado:

Significância	Custo Base
Simple	\$1
Média	\$2
Complexo	\$4
Espantosa	\$10



Modificadores: Dobre esses custos para uma sociedade relativamente rica ou com um alto grau de controle mercantil ou corporativo. Dobre-os para sistemas políticos altamente corruptos (como a Nigéria do século 21 ou a França dos anos 1780). Os custos são definidos em níveis NT8; modifique-os de acordo com *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. MB27).

ce traiçoeiro, sacrílego ou covarde; isso reduz a Reputação local do agente em pelo menos 4 pontos (de +2 para -2, por exemplo). Pode haver outras consequências legais ou sociais, como banimento da corte ou perigo de multidões enfurecidas. Ele nunca pode apresentar tal ideia novamente, a menos que primeiro tenha limpado seu nome (por exemplo, por vitória militar, casamento real, ou a humilhação pública).

Modificadores: Todos os modificadores listados para os testes de Conceito; +1 por assistente com NH 20+ em uma das perícias exigidas para a proposta, até um máximo de +4; +1 para cada nível de Status acima de 3 na cultura local dos Aliados do agente, ou +1 para cada nível de Status mantido pelos Patronos do agente; -1 a -10 (a critério do MJ) para o nível de oposição preexistente à proposta. Duplique todas as penalidades pela falta de familiaridade cultural! O MJ também pode adicionar bônus à Reputação do agente no assunto; por exemplo, uma Reputação +2 (general bem-sucedido) aumenta as chances de uma proposta militar obter uma audiência imparcial.

Qualquer proposta inspira debate e um certo nível de oposição. Um sucesso decisivo no teste da proposta significa que a oposição pode ser ignorada ou rejeitada e a medida aprovada o mais rápido possível; um sucesso com

uma margem de 3 ou mais dá a qualquer oponente a chance de atrasar em 1d-3 semanas (mínimo 1); qualquer outro sucesso significa que a medida leva 2d-2 semanas para passar. Durante este tempo, o MJ deve planejar pelo menos uma ideia de aventura, ou uma cena dramática, entre o agente e seu(s) oponente(s) exigindo um teste de perícia (geralmente alguma perícia social como Diplomacia, Oratória ou Trato Social). Um sucesso decisivo nesse teste acaba com a oposição imediatamente.

Mudança Cultural

A maioria das mesmas regras se aplica a mudanças culturais: novas religiões, gastronomia, movimentos pacifistas ou militaristas e assim por diante. A perícia cultural relevante pode ser Propaganda (Publicidade), Atuação, Poesia ou Escrita, por exemplo.

Seguem alguns exemplos e definições para os níveis de mudança cultural:

Mudança Simple: Uma simples mudança para uma pequena faceta da vida diária com atrações óbvias. *Exemplos:* Um novo lanche saboroso; uma nova melodia ou canção; uma nova razão para odiar uma minoria desprezada; uma nova oração.

Mudança Média: Uma mudança perceptível na vida diária, mas não fora das normas culturais. *Exemplos:* Um novo estilo gastronômico; uma música de sucesso ou uma peça de teatro; agre-

gar uma Reputação negativa ou positiva a uma figura pública; um novo santo padroeiro ou semideus.

Mudança Complexa: Uma mudança importante e potencialmente permanente na vida diária, mexendo substancialmente com as expectativas culturais. *Exemplos:* Uma nova lavou-ra incomum; uma nova forma de arte ou grande mudança em uma existente; agregar ou remover um Estigma Social de -5 ou -10 pontos para algum grupo; uma heresia ou movimento de resgate.

Mudança Espantosa: Uma mudança revolucionária nas expectativas sociais com forte resistência. *Exemplos:* vegetarianismo; iconoclastia; igualdade revolucionária ou genocídio por conta própria; uma nova religião de massa ou conversão a uma fé estrangeira.

Use todas as mesmas regras e tabelas acima, com exceção do resultado do teste de Proposta. As mudanças culturais tendem a diminuir com o tempo, a menos que sejam reforçadas. Um sucesso decisivo no teste de Proposta torna a mudança permanente (exceto uma revolução, guerra ou outro grande estresse cultural); o sucesso com margem de 3 ou mais na Proposta permite que a mudança dure 2d anos; qualquer outro sucesso permite que a mudança dure 2d meses. Outros testes podem ser necessários para reforçar o sucesso; cada uma dessas jogadas tem um bônus +2 ao NH.

Instrumentos Sociais

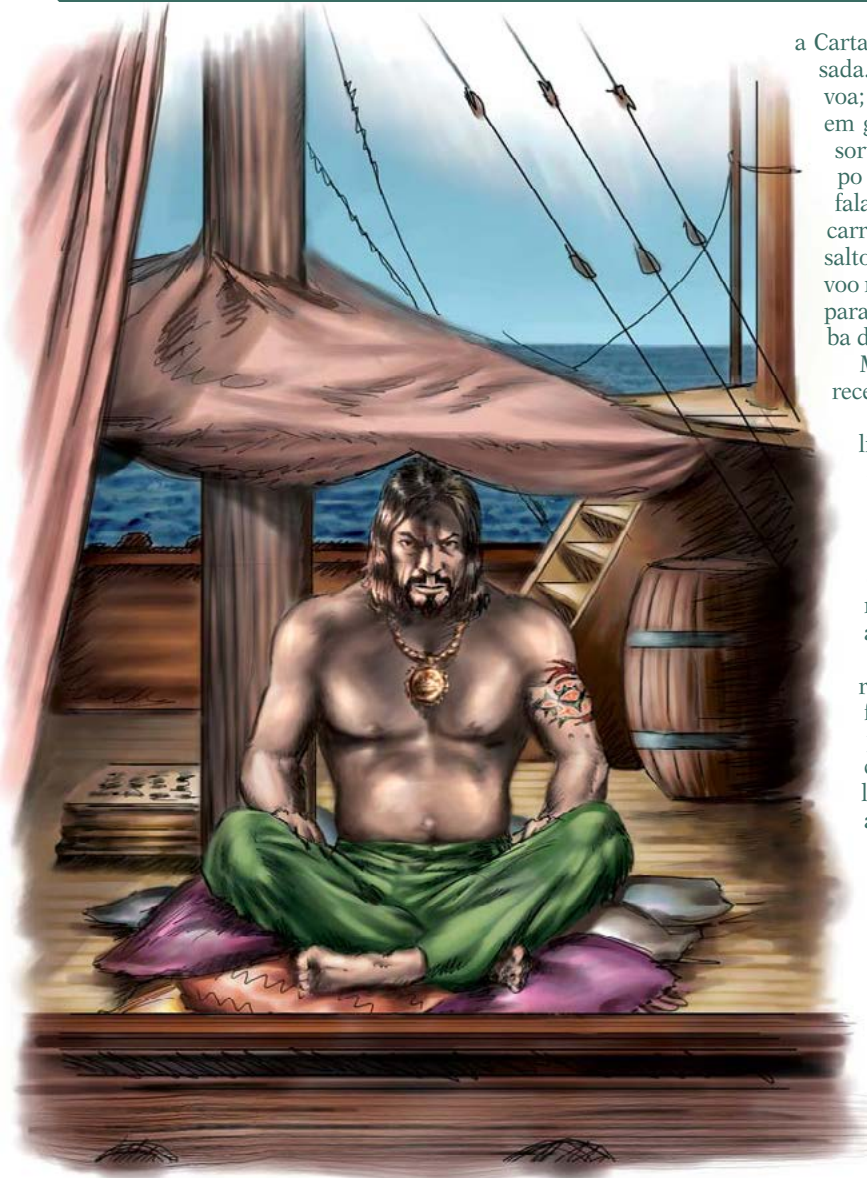
Como essas regras são equivalentes às regras de Novas Invenções na pág. MB473, o MJ pode desejar permitir uma vantagem Desenvolvedor (Social) que refletiria personagens de ficção que parecem excepcionalmente hábeis em dominar estruturas políticas e alterar culturas no atacado. (O herói da trilogia *Deathworld* de Harry Harrison vem à mente, assim como Conrad Stargard da série *Crosstime Engineer* de Leo Frankowski.) Custando 25 pontos, o mesmo que Desenvolvedor, isso permitiria a modificação das regras acima de acordo com as regras de Instrumentos na pág. MB475 — reduzir as penalidades para os testes de Conceito e Proposta e tratar todo sucesso no teste de Proposta como um sucesso com margem de 3 ou mais. (Um sucesso decisivo ainda tem o mesmo efeito.) O MJ pode querer criar sua própria Tabela de Defeitos divertida, adequada para os detalhes da proposta do Instrumento Social.

Não existe Desenvolvedor Rápido (Social), pois isso seria simplesmente bobo. Em vez disso, compre psiquismo.

CAPÍTULO QUATRO

MUNDOS O

SUFICIENTE...



Embora as ondas do Atlântico fizessem o convés balançar e balançar sob suas botas, Robert Giancarlo mal percebeu, seus quadris e ombros se equilibrando inconscientemente. Toda a sua atenção estava voltada para o toldo roxo brilhante estendido no mastro principal e para o comerciante atarracado sentado de pernas cruzadas embaixo dele. Ele tinha ouvido rumores sobre a tenda de Merubaal em todos os portos de Mobile (embora eles a chamassem de Murgha neste mundo)

a Cartago, mas isso o iludiu até a semana passada. Merubaal era como resquícios de névoa; visível à distância, mas dissolvendo-se em gotas de perto. Foi apenas um golpe de sorte que Giancarlo tivesse parado em Olisipo e ouvido dois estivadores Dahomeyanos falando sobre a tenda de Merubaal sendo carregada para o comboio de outono. Um salto rápido de volta à base da Patrulha, um voo noturno para os Açores, e depois de volta para Melkart-2 para apanhar o galês que acaba de sair do porto do Funchal.

Merubaal não iria simplesmente desaparecer de novo — jurou Giancarlo a si mesmo.

O comerciante certamente parecia sólido o suficiente agora, sentado em suas almofadas nas sombras. “Giancarlo podia ver músculos sob as camadas de gordura que um comerciante precisava para anunciar sua prosperidade. Giancarlo também não viu nenhum guarda, no que deduziu que Merubaal tinha toda a tripulação no bolso.

“Saudações, príncipe dos mercados.” Embora a frase fosse apenas uma formalidade, Merubaal de alguma forma parecia incorporá-la, desde seus cachos castanho-avermelhados às finas sandálias de pele de bezerro. Apenas uma tatuagem de floresta pontiaguda em um dos braços estragava a aura de luxo urbano. “E para você, saudações, nobre senhor. Como pode este indigno ajudar Vossa Senhoria?”

“Giancarlo conhecia realidades em que essa besteira podia durar horas — incluindo pelo menos duas refeições — antes de chegar ao que interessa. Felizmente, em Melkart-2, os cartagineses descobriram que tempo é dinheiro. Ele se agachou e pegou a moeda que encontrara nas ruínas de Roma, deslizando-a pela seda até Merubaal. “Estou interessado nessas moedas.”

Merubaal encarou seu cliente por algum tempo antes de responder. “Certamente o nobre senhor prefere espécimes mais finos. Eu tenho aqui hexágonos de dinheiro de prata das cortes do Império do Dragão, e alguns dos estáteres de ouro de Bactria, que mesmo os melhores escultores de hoje juram que não podem ser comparados.” Ele os espalhou ao lado da moeda de Giancarlo e, de fato, a amostra do Patrulheiro parecia um tanto monótona e sem graça diante de seu esplendor implacável.

“Sim, são peças maravilhosas”, admitiu Giancarlo, baixando a voz para um sussurro e se inclinando para mais perto. “Mas elas não têm George Washington nelas, agora elas têm?”

Merubaal ficou em silêncio por mais um longo minuto, mas quando respondeu, seu tom era caloroso.

“É esse o nome deste rei? Ele deve ter sido um tipo pobre, para adulterar suas moedas com níquel e cobre dessa maneira. Eu não daria dois estalos” — e o comerciante estalou os dedos duas vezes — “por um rei assim”.

Justiça seja feita, Giancarlo quase instantaneamente reconheceu o sinal para os marinheiros próximos. Também sendo justo, ele aleijou quatro dedos antes que colocassem as cordas em suas pernas. Isso era pouco consolador, acorrentado à escuridão fedorenta do porão, mas era algum.

Quando Giancarlo viu a luz do dia novamente, era de uma cor verde aquosa, atravessada por relâmpagos de um azul actínico, e ele estava de pé no convés com algumas pontas de lança muito afiadas a centímetros de seu baço. Longe das pontas de lança, uma longa prancha se estendia ao longo da lateral do navio em direção ao cataclismo que se aproximava.

Ele esticou o pescoço para ver Merubaal — ou quem quer que fosse — de pé no convés. “Andar na prancha? Você está falando sério?”

Diferentemente de Newton e de Schopenhauer, seu antepassado não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades.

— Jorge Luis Borges,
“O Jardim de Veredas que se Bifurcam”

Merubaal respondeu em Inglês, com uma cadência incongruente do Tennessee. “É melhor do que o que você merece por atrapalhar minha operação aqui, Agente Giancarlo. Mas você é da Patrulha e não gosto de matar Patrulheiros imediatamente. Dá azar.” Seus dedos acariciaram inconscientemente o amuleto de Tanith que ele usava, mas ele continuou sem nenhum traço da formalidade de Melkart-2. “O cataclismo nos levará a algum lugar que você não pode seguir, não sem um navio ou um vidente. E isso o levará a outro lugar; já naveguei nele antes, e é divertido dessa maneira. Então você fica com a glória de descobrir um mundo desconhecido para a Infinity. A meu ver, parece-me uma boa troca pela sua moeda.”

O capítulo seguinte fornece uma amostra de algumas das Terras entre os Mundos Infinitos. (Reich-5 e Centrum receberam descrições abrangentes no Capítulo 2.) Os principais mundos têm quadros com dados básicos que fornecem o seguinte:

Nome do Mundo e Ano Atual

O nome familiar desta cronologia para o pessoal da Infinity, junto com o ano atual local neste paralelo.

Assuntos Atuais

Um breve resumo do estado atual desta cronologia. Se houver uma guerra global em andamento ou outra grande crise, ela aparecerá aqui.

Ponto de Divergência

O ano em que a história desta cronologia diverge da Linha-Base e uma breve discussão sobre a mudança resultante.

Principais Civilizações

As principais civilizações nesta cronologia, aproximadamente em ordem de domínio cultural-militar. Conforme pág. 90, outras civilizações quase certamente existem, mas desempenham apenas papéis regionais ou locais. O nível de unidade (pág. 91) de cada civilização listada aparece entre parênteses.

Grandes Potências

As grandes potências neste mundo alternativo, de acordo com a definição na pág. 92. Alguns “quase grandes” potências também aparecem, listados em itálico, ou porque são candidatos ascendentes a um grande poder, ou porque acrescentam um tempero especial à contexto daquele mundo. O tipo de governo (veja pág. MB509) ou estrutura política de cada potência aparece entre parênteses, junto com o Nível de Controle geral (pág. MB506).

NT

O nível tecnológico da civilização dominante nesta cronologia, com quaisquer divergências ou divisões de tecnologias observadas.

Nível de Mana

O nível de mana desta Terra (pág. MB235).

Quantum

O quantum em que esta cronologia existe (pág. MB526).

Classe Infinity

A Classe de Mundo e a Classificação de Acesso atribuídas a esta cronologia pelo Serviço de Entrada da Patrulha Infinity (consulte o quadro, pág. 83).

Zona Centrum

A zona na qual o serviço Interworld Centrum classifica esta cronologia (veja o quadro, pág. 51).

O MJ deve se sentir livre para ajustar o quantum, o nível de mana ou qualquer outro fator dos mundos envolvidos para se adequar à sua campanha. Ele pode criar um “novo” mundo (uma variante de Campbell pode ser Campbell-2, em Quantum 4, por exemplo), determinar que um tremor de realidade conveniente reestruturou o mundo de acordo com suas especificações ou apenas decretar que “é assim que ele sempre foi” e continue com o jogo.



ARMADA-2

Depois que a Armada Vitoriosa partiu, por mais de 200 anos o domínio naval da Espanhol garantiu o domínio do catolicismo, da ordem e do conservadorismo. À medida que essa maestria se fragmenta, as nações antes intimidadas pelos canhões Espanhóis equiparam secretamente corsários e piratas para enfrentar os mares. O crescimento exponencial da energia a vapor no Egito e na Nouvelle-France Huguenote cria novas economias e novas tecnologias fora do alcance de Madri. Enquanto isso, a grande rival da Espanha, a Suécia, está armando príncipes Indianos e paxás Turcos, preparando o cenário para outro confronto global.

A Ascendência Espanhola

Quando Filipe II da Espanha morreu em 1598, ele governava um império Católico no qual o sol nunca se punha. A Holanda estava mais uma vez unida sob o governo liberal e tolerante do Duque de Parma, cuja política de redução de impostos para os mercadores Católicos trouxera uma enxurrada de conversões dos até então fervorosos burgueses Protestantes de Amsterdã. Missionários da Flórida converteram pagãos tão ao norte quanto Penobscot Valley, ao catolicismo, e fundaram missões de Roanoke a Manhattan. Ouro e prata do México e do Peru inundaram Madri, comprando a lealdade de príncipes e duques na Itália e na Alemanha; da mesma maneira foi com as especiarias das Índias.

Durante o século seguinte, turbulências na Boêmia, Polônia, Rússia e Alemanha ameaçaram os domínios Francês e Espanhol e desencadearam uma breve rebelião Protestante na Inglaterra. As políticas previdentes de Richelieu e Olivares conseguiram conter a maré

com reformas financeiras, centralização e a válvula de escape Canadense que permitiu aos Huguenotes, Reformadores Holandeses e Puritanos colonizar aquele deserto em vez de ficar na Europa e criar problemas. A Espanha até se sentiu forte o suficiente para em-

Armada-2, 1812

Assuntos Atuais

Um reino Espanhol sobrecarregado luta contra piratas e corsários ao longo de todo o seu império, enquanto os agressivos Suecos observam.

Ponto de Divergência

1588; a Invencível Armada desembarca na Inglaterra, destitui Elizabeth e coloca Henry Percy no trono da Inglaterra como Henrique IX. Uma Espanha ressurgente sufoca a revolta Holandesa (1589) e depõe Henrique IV da França (1591) em favor de Charles du Mayenne, que se torna Carlos XI.

Principais Civilizações

Ocidental (império fragmentado entre rivais), Ortodoxa (império), Islâmica (multipolar), Chinesa (império).

Grandes Potências

Império Espanhol (ditadura, NC4), Império Sueco (ditadura, NC3), Império Otomano (ditadura, NC5), Império Russo (ditadura, NC5), Império Manchu (ditadura, NC5), Nouvelle-France (oligarquia, NC3).

Dados da Cronologia

NT: 5

Nível de Mana: baixo

Quantum: 6

Classe Infinity: P9

Zona Centrum: Dourada

Outras Armadas

A Infinity descobriu duas outras cronologias onde a Armada venceu. Na **Armada-1** (Q5, ano atual de 1833), Filipe II uniu as coroas Imperiais Espanhola, Inglesa e Francesa sob um único Sacro Império Romano governado de Madri. Este combinado mal organizado explodiu em uma grande revolta durante as décadas de 1620 e 1680, devolvendo a Europa a uma colcha de retalhos de estados feudais em disputa. Nenhum deles tem força econômica, vibração intelectual ou capital sobressalente para desencadear a Revolução Industrial; o mundo continua em NT4.

No mundo NT4 de baixo mana **Armada-3** (Q3, ano atual de 1602), rebeliões Inglesas e Holandesas eclodiram com a morte de Filipe II em 1598. Os jornais Espanhóis afirmam que uma “escola invisível” de feiticeiros, bruxas e Rosacrucianos está por trás da rebelião.

purrr os Turcos para fora do Marrocos e da Argélia, embora uma invasão da Grécia tenha falhado em 1683. Os Turcos, chocados com sua quase fuga, começaram a se modernizar seriamente sob seus vizires Albaneses, os Köprülüs, visto (não incorretamente) como os salvadores do Islã.

A Suécia conseguiu unificar a Escandinávia e os poucos estados Luteranos do norte da Alemanha, mas sabiamente transferiu seus objetivos expansionistas para o leste, em vez de enfrentar os exércitos Católicos combinados da França, Espanha e Áustria na Alemanha. Embora a conquista da Polônia por Gustavus Adolphus tenha removido uma monarquia Católica do palco, ela forçou os Suecos a tolerar o Catolicismo em seus domínios, enquanto o exército Sueco rapidamente absorveu e profissionalizou o suprimento interminável de camponeses Poloneses em suas guerras de fronteira com a Rússia e a Áustria. (Olivares e Richelieu podem não ter ficado muito desaponta-

dos ao ver o imperador Austríaco ser forçado a voltar sua atenção para seus vizinhos Suecos assustadoramente poderosos, em vez de para as atividades Franco-Espanholas na Alemanha.)

No século seguinte, parte do brilho veio da ascendência Espanhola. A Suécia começou a colocar exércitos melhores e mais bem equipados contra a Áustria e a Rússia, conquistando a Silésia e Novgorod. Comerciantes Suecos fundaram Christiania na África do Sul e começaram o aliciamento na Índia. Canhões Suecos apareceram nos exércitos de inimigos da Espanha no exterior, como o Nawab de Bengala (cujos artilheiros Suecos destruíram o quartelão Espanhol durante as chuvas das monções em Barisal em 1763). A França, aliada da Espanha, começou um declínio acentuado, pontuado por fomes e distúrbios, forçando o rei Carlos XIII a abdicar em favor de Carlos de Lorena em 1789. A Nouvelle-France aproveitou a oportunidade para se declarar uma República independen-

te no antigo modelo Holandês e para assinar um tratado de aliança com a Suécia. Finalmente, o mercenário Albanês Mehmet Ali subiu ao trono Otomano em 1804 e deu à frota Espanhola uma derrota esmagadora em Navarino. Piratas da Suécia, Escócia (um ex-cliente Francês insatisfeito) e Nouvelle-France (e corsários do Sultanato de Segu no Senegal) atacam a América Espanhola. À medida que Suécia, Espanha, Turquia e Nouvelle-France começam a escalar para a industrialização (mais lento e mais tarde do que na Linha-Base, mas com base mais ampla em mais países), pode levar apenas alguns anos até que as armadas naveguem novamente e o mundo afunde para a guerra.

Operações Extradimensinais

A Patrulha está de olho nesse mundo alternativo, preocupada que ele possa entrar em uma conflagração global, colocando em risco o comércio geralmente lucrativo de peles e carne de auroque que a Estrela Branca desfruta. A Patrulha também suspeita que alguns comerciantes da Linha-Base estão abastecendo ilegalmente os Suecos em armas de fogo e projetos navais aprimorados, e possivelmente até em fornalhas e outras tecnologias cruciais da indústria e da guerra. Os turistas visitam principalmente a Escócia de Stuart, o imenso posto comercial de Lacota perto de Fort-Nicholas, no alto Mississippi, ou as fábricas de algodão movidas a vapor sob as pirâmides do Egito. As atividades do Centrum, se houver, na Armada-2, permanecem misteriosas, embora o desaparecimento em 1809 da colônia Espanhola de Bahia Teresa (no local da Sydney, Austrália, da Linha-Base) seja no mínimo suspeito.

ÁTILA

Os estandartes de rabo de cavalo dos cães Mongóis ondulam pelas pastagens e florestas onde antes reinos e cidades se ergueram. Um círculo cultural vicioso e o poder precedente de Genghis Khan mantêm os bárbaros dos cavalos no topo de um mundo sem cidades. Somente onde os pôneis mongóis não podem cavalgar — Japão, África tropical, o Novo Mundo — os homens constroem muros e sonham com o progresso.

Sonhos dos Cavaleiros do Diabo

De acordo com a tradição Mongol nesta cronologia, quando Genghis Khan capturou Pequim em 1215, ele sonhou que uma erva daninha cresceu na cidade para sufocar seu cavalo. O Grande Khan decidiu então arrasá-la e proibir os Mongóis de construir cidades; ele passou muitas outras cidades na fogueira durante sua carreira, e seus

sucessores seguiram seu exemplo. Subotai destruiu Veneza, Colônia e Paris; Mangku reduziu Alexandria, Constantinopla e Isfahan a pó; Kublai destruiu Cantão e soterrou os canais Chineses e, embora o “vento divino” tenha salvado o Japão, ele ainda foi capaz de acrescentar Londres e Meca ao tributo mongol de destruição.

Kublai supostamente cavalgou do grande acampamento em Karakorum às ruínas de Veneza e voltou, mas com

sua morte o Grande Canato mongol se desfez; era grande demais para ser governado até mesmo pelo mais ambulante dos cãs. Seus sucessores guerrearam entre si e adotaram não-Mongóis, como Turcos e Húngaros, em seus clãs para adicionar cavaleiros a seus exércitos depois que a Peste Negra devastou os Canatos. Com as novas cidades inevitavelmente caindo pela peste ou pelos nômades, a Europa em sua maior parte voltou às florestas; os Khans de Magya e Potu caçam as tribos primitivas das florestas da Inglaterra, França e Alemanha por esporte.

O Japão se unificou sob o governo de Tokugawa, invade os bárbaros Chineses em busca de escravos e faz negócios com as tribos cada vez mais urbanizadas desde Puget Sound até o Peru, a maioria das quais estão caindo sob a influência dos adoradores do sol, missionários mastigadores de coca de Intipu, a teocracia que sucedeu os incas na década de 1780. Na África, as nações Bantu se urbanizaram e suas cidades-estado disputam dentro da expansionista Grande Liga do Congo. Os Oyo (na Linha-Base, Nigéria) inventaram as primeiras locomotivas a vapor, mas sua crescente riqueza os torna um alvo tentador para as cidades militaristas do leste e do sul.

Átila, 2004

Assuntos Atuais

Os descendentes dos Mongóis ainda devastam uma Eurásia totalmente rural.

Ponto de Divergência

1215; Genghis Khan destrói Pequim, e os Mongóis continuam fazendo da destruição de cidades sua política.

Principais Civilizações

Estepe (império difuso), Japonesa (unitário), África Ocidental (difuso), Andina (unitário).

Grandes Potências

Canatos Mongóis (clã/tribal, NC2 para Mongóis, NC6 para súditos), Shogunato do Japão (ditadura, NC5), Liga do Grande Congo (feudal, NC2-3), Intipu (teocracia, NC6).

Dados da Cronologia

NT: alta 4 (no Japão, Peru e África), 3 (nos Canatos)

Nível de Mana: baixo

Quantum: 5 Classe Infinity: P4

Zona Centrum: Inacessível

Operações Extradimensionais

Descoberta no ano de 2001 na Linha-Base (ano local de 1978) por uma das primeiras missões dos Batedores, esta cronologia foi chamada de Átila devido à confusão sobre a identidade e

lealdade da horda Húngara que quase matou a equipe investigativa de Batedores que mapeava as ruínas de Roma. A maioria dos visitantes da Linha-Base de Átila são historiadores, e a Patrulha ainda perde um ou dois civis por ano neste paralelo perigoso.

Outras Conquistas Mongóis

Em 1241 na Linha-Base, duas hordas sob o comando de Batu e Subotai acabaram de erradicar os exércitos da Polônia e da Hungria nas batalhas de Liegnitz e do rio Sajo, trazendo a fronteira Mongol para o coração da Europa. Batedores Mongóis haviam cavalgado até os portões de Viena e Veneza e, na campanha do ano seguinte, Batu planejava conquistar a Alemanha, a França e a Itália. Naquele inverno, entretanto, o Grande Khan Ogotai morreu e, pelas leis de Gêngis, todos os generais Mongóis foram obrigados a retornar a Karakorum para escolher um novo Grão-Cã. Batu e Subotai cavalgaram de volta para o leste, e o império mongol nunca mais se expandiu para fora da Rússia.

Na Linha-Base, quero dizer. Em vários outros mundos, como Átila (pág. 110) e Ezcalli (pág. 124), as invasões mongóis continuaram seu curso aparentemente inevitável. Em **São Tomás** (Q6, ano atual 1580), refugiados europeus dos Mongóis fugiram para os Estados Cruzados na Palestina, talvez esperando ser salvos desse apocalipse óbvio. Eles deram ao reino dos Cruzados um grande impulso demográfico e, aliando-se aos Ilcanato Mongóis contra os Muçulmanos, os Cruzados sobreviveram e floresceram, conquistando o Egito em 1380 e saqueando Meca em 1409 com navios Venezianos construídos no Mar Vermelho. O Egito Cruzado em NT4 domina o Oceano Índico enquanto

a Inglaterra reconquista a Europa da Horda Branca. A Patrulha suspeita do envolvimento do Centrum por trás dos Cruzados, possivelmente dentro da influente (e de língua Inglesa) Ordem de São Tomás da Índia.

Em **Cham** (Q4, ano atual 1902), os Mongóis não apenas devastaram a Europa, mas capturaram o Japão com sucesso e, seguindo as rotas de pesca Japonesas, descobriram a América em 1290. Os Mongóis conquistaram os Toltecas do México e os Incas, enquanto alguns refugiados Europeus se estabeleceram em Vinlândia. A Peste Negra destruiu 80% da Eurásia, mas deixou as Américas praticamente sozinhas; estados híbridos mongol-chinês-siouan-europeu NT4-5 governam a partir das Grandes Planícies, e as cidades ao longo do Mississippi estão desenvolvendo barcos a vapor.

Em **Tengri** (Q7, ano atual 1588), as conquistas Mongóis uniram-se à força às civilizações Ocidental e Chinesa em uma economia global que comercializava ideias e tecnologia em um ritmo fantástico. A Revolução Científica ocorreu em Bucara no final do século 14 quando estudiosos Italianos, Gregos, Árabes, Indianos e Chineses se encontraram; o Canato Mundial está em NT7 e rapidamente a caminho de se tornar um mundo Zona Verde conforme o Serviço de Aperfeiçoamento consolida seu controle.

AZOTH-7

Muitos mundos têm revoluções industriais. Alguns outros têm revoluções alquímicas. A Infinity usa a designação “Azoth” para eles, usando o nome alquímico para o “mercúrio filosofal”, um ingrediente chave na Pedra Filosofal. Em Azoth-7, Isaac Newton encontrou as chaves para a Pedra nas palavras dos anjos. Em 1693, ele compartilhou essas chaves com seu mundo.

Ad Astra Per Angelis

Newton desbloqueou o código harmônico cristalino do universo, criando um sistema de equações matemáticas que deu ao homem domínio sobre as ordens inferiores dos anjos, incluindo os espíritos materiais da Terra. Inicialmente, sua descoberta significou apenas um tesouro Inglês sempre cheio, com a erupção de minas de ouro em Warwickshire e a captura de peixes que estabeleceram recordes de Aberdeen a Sheerness. A especulação arrogante que se seguiu quase destruiu a economia Britânica, e Luís XIV conseguiu unir a Espanha, a Áustria, a Prússia e a Suécia em uma guerra contra a repentinamente todo-poderosa Inglaterra. Newton foi capaz de convocar Amnitziel, o anjo tutelar da Grã-Bretanha, que varreu a frota de invasão Aliada. A guerra terminou decisivamente com o Duque de Marlborough instalado como governador da França e os tronos Fran-

cês e Inglês unificados pela primeira vez desde os Plantagenetas.

Gottfried Leibniz havia decifrado os códigos e alusões de Newton e obtido a Pedra (e suas harmonias correspondentes) em Berlim, o que manteve a Prússia independente, pois domou Zuriel, o anjo da Alemanha. A Inquisição anunciou que havia despertado “o santo anjo da Espanha”, que chamou de Baraquel, embora os jornais Ingleses alardeassem a acusação de que ela havia meramente feito um pacto com Samael, um dos Caídos. Antes que a Espanha pudesse subjugar toda a Itália, os Doges de Veneza liberaram seus próprios espíritos, tendo de alguma forma obtido os serviços de Dobiel e Uzrael, os anjos tutelares da Média e do Egito. Uma paridade grosseira se estabeleceu quando as quatro potências angélicas tomaram os “quatro cantos do mundo”: a Inglaterra, o Norte, governou a América do Norte; A Espanha, o Oeste, tomou a América do Sul e as Índias; Veneza, o Sul, conquistou a África e a Turquia; a Prússia, o Leste, tomou a Rússia e (por fim) a China.

À medida que a economia angelical-alquímica esquentava e novos dispositivos eram construídos que dependiam das Pedras para funcionar, as quatro potências começaram a disputar o suprimento de pedras preciosas, que forneciam a quintessência cristalina necessária. Os



Azoth-7, 1780

Assuntos Atuais

Grã-Bretanha, Veneza, Prússia e Espanha, todas alquimicamente poderosas, competem para dominar anjos e minerar gemas mágicas dos confins do zodíaco.

Ponto de Divergência

1693; Isaac Newton obtém a Pedra Filosofal, preparando o caminho para o surgimento da alquimia angelical.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar).

Grandes Potências

Império Britânico (oligarquia, NC3), República de Veneza (oligarquia, NC4), Império Prussiano (ditadura, NC5), Império Espanhol (teocracia, NC5).

Dados da Cronologia

NT: 4+2 (viagens espaciais e armas são NT4^)

Nível de Mana: normal

Quantum: 3 Classe Infinity: Z4

Zona Centrum: Inacessível

anjos menores não podiam mover tais pedras, já que o poder quintessencial das gemas resistia a tal força fraca — as quatro potências começaram a fretar piratas primeiro, depois corsários, depois bandos de mercenários, para apreender navios em alto mar ou até mesmo saquear minas dos estados clientes uns dos outros. A cavalaria Francesa deixou a paupérrima Paris para atacar os carregamentos de esmeraldas Espanholas de Nova Granada; Homúnculos Holandeses e Hessianos entraram em confronto na Cochinchina; envenenadores Milaneses sutis levaram pedras de rajás Indianos e condessas Russas. Em 1752, apenas quando as quatro potências pareciam prestes a mergulhar o mundo no apocalipse angelical, o imortal, mas cada vez mais recluso e peculiar Newton revelou uma nova descoberta.

O Ritual de Qauqabel permitia ao angelista comungar com uma das Virtudes Celestiais, anjos que governavam (ou personificavam, a matemática não é clara) as estrelas do céu. Cada estrela, Newton revelou — baseado no trabalho não creditado de Giordano Bruno — tinha seus próprios mundos, e esses mundos tinham gemas com poderes únicos concedidos por seu anjo governante. Rubis de Regulus, por exemplo, fizeram canhões que dispararam lanças de chamas sagradas; o brilho das esmeraldas de Spica poderia voltar a crescer membros brancos e lisos; os diamantes de Rigel podiam erguer paredes impenetráveis. Cada nação, e cada angelista independente, partiu imediatamente para as estrelas; colônias cresceram sob outros sóis, e alienígenas sem alma foram trazidos de volta como curiosidades e como escravos. As quatro potências descobriram que sua rivalidade aumentou, mas em um escopo mais vasto; Embora as pirataria e saques tenham crescido para ultrapassar as estrelas, a ameaça de guerra com as novas armas mantém a paz da Europa intacta... por enquanto.

Operações Extradimensionais

Azoth-7 é um dos mais extensos multiversos de bolso que a Infinity já encontrou, incluindo não apenas a Terra e o Sistema Solar, mas vários outros “sistemas estelares” de alguma forma tangentes a ele. (Os Paralabs está inflexíveis de que onde quer que — e seja lá o que — “Polaris” e “Sirius” desta cronologia possam estar, eles não são bolas brilhantes de hidrogênio a dezenas ou centenas de anos-luz de distância da Terra.) A grande preocupação da Infinity é que algum angelista possa aprofundar-se

na pesquisa de Giordano Bruno e tentar alcançar uma Terra paralela; a maioria das missões da Patrulha em Azoth-7 concentra-se em roubar manuscritos de Bruno por esse motivo. O resto das missões da Patrulha

neste paralelo geralmente envolvem tentativas de impedir a ganância de cabalistas que aparecem aqui e tentam roubar manuscritos ou pedras deles próprios.

BONAPARTE-4

Na história da Linha-Base, Napoleão Bonaparte fez seu nome com uma ousada, mas desastrosa, invasão ao Egito em 1798. Ultrapassando os Britânicos e vencendo os Turcos, sua façanha romântica despertou a imaginação da Europa. Neste mundo, ele sacrificou o romance por resultados, escapando dos portos da Bretanha em uma névoa e levando seus 40.000 veteranos para a Irlanda. Com um golpe ousado, ele quebrou o bloqueio Britânico para sempre e tornou-se senhor do continente.

Choque de Águias

Com a República Hiberniana fervilhando de tropas Francesas, a posição estratégica da Grã-Bretanha era insustentável. Embora a Marinha lutasse bravamente, a necessidade de dividir a Frota Doméstica garantiu que a invasão de Bonaparte em 1802 teria sucesso. (Um oportunista presidente Americano Burr invadiu e anexou o Canadá Britânico ao mesmo tempo.) Dando cabo da Áustria, a Prússia e a Rússia em Austerlitz, Jena e Friedland,

Bonaparte era o senhor da Europa em 1807. Ele dedicou as duas décadas seguintes às reformas e realinhando as leis e ciências Europeias no modelo Napoleônico e unificando as coroas Francesa e Espanhola sob seu filho Napoleão II. Os monarcas Portugueses fugiram para o Brasil, que se tornou um Império independente em 1820.

A França e os Estados Unidos travaram três guerras de fronteira pela Louisiana no século seguinte, sempre enquanto o Império estava distraído com rebeliões externas (México na dé-

Outros Azoths

Em outras cronologias, a Revolução Alquímica segue caminhos diferentes, com base em suas leis mágicas e físicas variadas, bem como no lançamento dos dados históricos. (Todos esses mundos têm baixo mana, a menos que indicado de outra forma.) Em **Azoth-1** (Q3, ano atual de 1632), a cronologia é NT (4+3). Bernardo de Treves isolou azoth do mercúrio em 1488; Da Vinci desenvolveu o voador azótico quatro anos depois, o mesmo que os Médicis usaram para unir a Itália. Voadores Austríacos e canhões azóticos expulsaram os Turcos da Europa em 1571. Em 1617, Sir Walter Raleigh se tornou o primeiro homem a pousar em Vênus.

Em **Azoth-2** (Q4, ano atual 1558), Nicolas Flamel descobriu o Elixir Vermelho em 1382; os Franceses e os Ingleses o usaram para destruir uns aos outros no último estágio da Guerra dos Cem Anos, e as cidades Italianas NT (3+2), Aragão, Noruega e Borgonha agora competem por colônias nas Américas.

Em **Azoth-3** (Q7, ano atual de 1634, alta mana), um alquimista desconhecido desenvolveu os Metais Superiores em 1614; duas décadas depois, os tanques blindados NT4^ de 15 metros devastaram a Alemanha na Guerra dos Trinta Anos.

Em **Azoth-4** (Q6, ano atual 1010), um alquimista Chinês descobriu o Cinábrio Verdadeiro em algum momento durante a Dinastia Han, que governou a China em esplêndido isolamento NT2^ desde então; o resto do mundo permanece essencialmente inalterado.

Em **Azoth-5** (Q6, ano atual 854), tanto os Árabes quanto os bizantinos sistematizaram o alkahest, o solvente universal, (que libera Fogo Elemental da nafta, entre outras coisas) no final do século VII, levando a uma corrida armamentista alquímica atualmente em NT (3+4).

Azoth-6 (Q4, ano atual 1903) é um paralelo infernal rodeado com alkahest congelado e sufocado por nuvens de Enxofre Elemental. Cabalistas desesperados às vezes prospectam lá em busca de elementos transsublimes. Os pesquisadores gostariam de descobrir se isso é o resultado de uma guerra alquímica, um experimento que deu errado ou o que se passa na cronologia para um desastre natural.

Bonaparte-4, 2024

Assuntos Atuais

Os decadentes Bonapartistas governam um império cyberpunk ameaçado pelos militaristas Estados Unidos e Japão, e pela lenta desintegração de sua própria sociedade.

Ponto de Divergência

1798; Napoleão invade a Irlanda em vez do Egito, levando à derrota Britânica nas Guerras Napoleônicas.

Principais Civilizações

Ocidental (império com rivais), Japonesa (império), Islâmica (império com estados satélites), Ortodoxa (império).

Grandes Potências

Império Francês (ditadura, NC5), Estados Unidos (democracia representativa, NC4), Império Japonês (oligarquia militar, NC6), Império Otomano (ditadura, NC5), República Russa (oligarquia anárquica, NC1), Império Brasileiro (oligarquia, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 8 (9 em algumas áreas)

Quantum: 7

Zona Centrum: Escarlata

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: P5

Operações Extradimensionais

A ação da Infinity fica prejudicada nesta cronologia pela insistência do governo Francês na Linha-Base de que nada seja feito para desestabilizar o Império Francês, apesar das evidências claras de que o Centrum está se infiltrando ativamente nos estabelecimentos militares e científicos Bonapartistas. No final das contas, a Patrulha faz vista grossa ao enorme comércio da Estrela Branca em computadores avançados e outras tecnologias para os Estados Unidos, Brasil e Rússia, fortalecendo suas economias relativamente livres. Ninguém na Linha-Base tem um grande amor pelo Império Japonês de Bonaparte-4, que ainda abraça uma ideologia militarista fanática de bushido distorcido.

cada de 1820, Índia na década de 1850, Espanha na década de 1880). Os Estados Unidos nunca mantiveram Nova Orleans, mas conquistaram a Flórida, o Oregon e Cuba, à medida que eles ficavam mais fortes e militarizados após cada impasse. Enquanto isso, o Japão invadiu a China em 1894 e derrotou a Rússia em 1905, desencadeando uma revolução social-democrata nesta última. As tentativas Francesas de desestabilizar a nascente República Russa levaram à Grande Guerra com a Rússia, Japão, Brasil e Estados Unidos em 1937; a guerra terminou no Armistício de Estocolmo de 1942 depois que ambos os lados inventaram as armas atômicas.

Desde então, a esmagadora vantagem militar Francesa tem sido suficiente para manter as fronteiras estáveis do Niemen ao Mississippi, e para manter o petróleo fluindo de seus aliados Otomanos, mas não para derrotar as infundáveis rebeliões na América Latina, África e Índia secretamente apoiadas pelos Aliados. Lentamente drenado e engessado, o Império Francês se tornou uma república das bananas que se estende pelo globo. A polícia secreta mantém negócios escusos com a máfia União Córserga, a rede de computadores não se conecta a nada além de propaganda do governo e de ginástica laboral, e os trens maglev nunca operam na hora certa.

Outros Bonapartes

Outros paralelos com uma vitória Napoleônica incluem:

Bonaparte-1 (Q6, ano atual 1895), uma cronologia NT6 em que Nelson morreu em um ataque a Boulogne em 1801. Sem Nelson, Trafalgar terminou como uma vitória Franco-Espanhola e Napoleão ditou a paz a partir da Torre de Londres em 1806. A França perdeu a Guerra de 1812 tentando retomar a Louisiana da América, e o Império Francês se desfez em uma série de rebeliões Alemãs, Italianas e coloniais em 1848-1850; a Rússia e os Estados Unidos (que anexaram o México em 1853) são potências dominantes em disputa pela China.

Em Bonaparte-2 (Q7, ano atual de 1863), Napoleão conseguiu derrotar e matar Wellington em Waterloo em 1815. O mercado de ações Britânico e o governo caíram, levando a uma reforma do gabinete Whig. Napoleão II é o grande estadista da Europa e comenta sobre intervir na Guerra Civil Americana.

Bonaparte-3 (Q4, ano atual de 1913) viu Napoleão agarrar-se a Minsk e Smolensk na Rússia e retomar a guerra em 1813 por mais quatro anos contra um czar Alexandre cada vez mais louco. A Rússia finalmente entrou em colapso, quebrando a coalizão; um século depois, o Reino NT6 da Polônia está ameaçando uma guerra global contra a Aliança Anglo-Japonesa.

Em 1809 em Bonaparte-5 (Q6, ano atual de 1921), Napoleão e Wellington foram mortos em batalha; Metternich negociou a paz que deixou o meio Habsburgo Napoleão II no trono da França. A Áustria caiu nas mãos dos revolucionários Comunistas em 1919, após derrotar a Rússia e a Prússia na Grande Guerra; Napoleão V está reunindo o Ocidente para destruir a nova Revolução; NT6.

E em Bonaparte-6 (Q6, ano atual 1969), o revolucionário Corso Paoli morreu em 1759, permitindo que Napoleão nascesse Genovês. Durante a era revolucionária, ele unificou a Itália na República Romana e conquistou o Egito e a Grécia. Roma aliou-se à Grã-Bretanha e aos Estados Unidos na Guerra de 1914 contra a Alemanha, Turquia e Áustria. A bomba atômica de Fermi e os jatos de Caproni fizeram de Roma a primeira superpotência na década de 1940; NT8.

BRITANNICA-3

Na Linha-Base, o Protestante Duque Jaime de Monmouth se rebelou contra o cada vez mais autocrático (e perigosamente pró-Católico) Rei Jaime II em 1685. Seus seguidores afirmavam que, como filho bastardo de Carlos II, ele tinha direito à coroa. A rebelião de Monmouth terminou em desastre, e os “Assizes Sanguinários” varreram seus apoiadores do oeste da Inglaterra para o Caribe e a América. Coube a um grupo posterior de rebeldes remover Jaime II em 1688, na “Revolução Gloriosa”. Na Britannica-3, porém, Jaime de Monmouth foi mais bem aconselhado e Jaime II se antecipou em sua repressão. Quando a fumaça se dissipou, o “Duque bastardo” se tornou o rei Jaime III da Inglaterra, e a nobreza aprendeu uma lição salutar sobre o poder real.

O Sol Nunca se Põe

Embora James III fosse um estúpido amigável, na melhor das hipóteses, seus instintos eram sólidos. As colônias eram boas, o radicalismo era ruim e era melhor manter uma distância da outra. Na euforia Americana que saudou a deposição de Jaime II, Jaime III foi capaz de converter as licenças coloniais em concessões reais, enquanto reconhecia oficialmente as legislaturas coloniais como “nossos Parlamentos Americanos” em sua feliz colocação. Seus sucessores continuaram sua política de amarrar as elites Americanas locais às fortunas das elites da Inglaterra — Benjamin Franklin foi nomeado cavaleiro por seus para-raios e correios, e George Washington recebeu primeiro uma patente do Exército Regular na Guerra Francesa e Indígena, e depois um título de nobreza pela conquista da Louisiana na Guerra do Açúcar de 1779–1783. Lord Washington (mais tarde Duque de Washington) tornou-se o primeiro Governador-Geral da América do Norte, e seu exemplo pessoal neutralizou a Crise da Abolição de 1794 que quase precipitou uma revolta da Virgínia e da Carolina do Sul contra a Coroa.

Em meados do século 19, o Domínio da América do Norte ultrapassou a metrópole em todos os tipos de produção e manufatura, exceto para aço e produtos químicos. O General Sir Robert Lee foi o pioneiro na integração de unidades coloniais no Exército Britânico (transformando-o no Exército Imperial) após seus surpreendentes sucessos táticos na Crimeia. Essa

Britannica-3, 1984

Assuntos Atuais

Agentes do Centrum reforçam seu domínio sobre um Império Britânico decente e bem administrado, onde o sol nunca se põe.

Ponto de Divergência

1685; o “Duque Protestante” de Monmouth se torna o rei Jaime III, derrubando Jaime II e conciliando as colônias Americanas.

Principais Civilizações

Ocidental (império com rivais), Ortodoxa (império), Islâmica (multipolar).

Grandes Potências

Império Britânico (democracia representativa, NC3), Império Alemão (ditadura, NC5), Império Russo (ditadura, NC5), Reino da Itália (oligarquia, NC4), Liga Árabe (feudal, NC5).

Dados da Cronologia

NT: 8

Nível de Mana: baixo

Quantum: 7

Classe Infinity: P9

Zona Centrum: Laranja

derrota marcou o ponto mais baixo do poder Russo, no entanto; o longo reinado do czar Alexandre II e sua aliança visionária com a Prússia criaram um rival continental e industrial capaz de igualar a produção Imperial. O apoio Alemão e Russo aos Turcos manteve a Guerra Otomana atolada em trincheiras por quatro anos, até que o impasse rompeu com a revolta Árabe e a entrada Italiana no lado Imperial. O Almirante Sir William Halsey desfigurou a Marinha Japonesa com um surpreendente ataque aéreo de surpresa em Formosa em 1941 que pôs fim à ameaça de uma Guerra do Pacífico, mas a Guerra do Alasca eclodiu em 1943 com a descoberta de vastos campos de petróleo no Alasca Russo. Novamente lutou principal-

mente na França, Pérsia e em alto mar, terminou de forma inconclusiva quando Einstein e Sakharoff inventaram a bomba de fissão em 1947.

Os últimos 40 anos viram a desordem apoiada pela Alemanha e pela Rússia na Irlanda, Argentina e Kwantung, e o golpe militar anti-Italiano “Gaulista” na França, mas nenhuma mudança real no equilíbrio de poder. Uma crescente corrida espacial, turbulência social e efervescência religiosa e uma crescente licença sexual dominam os jornais e as televisões. Os domínios da América do Norte e da Índia lideram o mundo em todos os três, bem como em novas indústrias e invenções, sob a direção sabiamente mínima do governo de Sua Majestade Imperial em Londres.

O único dever que temos para com a história é reescrevê-la.

*– Oscar Wilde, **Intenções***

Operações Extradimensionais

Como quase todas as cronologias Britannica ao lado, Britannica-3 é uma ameixa tentadora para a subversão e controle do Centrum. Sua deficiência linguística não apresenta dificuldades, o Império Britânico neste mundo já é cada vez mais meritocrático e o Serviço Intermundos opera com relativa facilidade no Quantum 7. Quão profundamente os tentáculos do Intermundos penetram nos governos de Londres, Filadélfia, Cidade do Cabo ou Déli (para não falar das capitais coloniais menores, de Havana a Stanleyville) é impossível dizer de fora — o Centrum e o Governo Imperial têm os mesmos objetivos, afinal! A Infinity tenta aumentar o poder e a influência de países avançados, decentes e neutros como o Japão (onde o governo militar caiu após a Incursão de Formosa), Nova Granada, e Cochinchina... mas sem revelar sua presença (e arriscando um avanço paracrônico de seu beneficiário), há limites para o que a ajuda da Infinity pode fazer. O trabalho da Patrulha não fica mais fácil com a imensa popularidade da Britannica-3 entre os turistas anglófilos da Linha-Base.



Outras Britannicas

Em todos os mundos acessíveis com um Império Britânico vigoroso e abrangente, o Serviço Intermundos do Centrum tenta ativamente subvertê-lo na direção e controle do Centrum, com o objetivo de adicionar esse paralelo à Zona Verde (pág. 51).

Na **Britannica-1** (Q5, ano atual de 2001), as colônias Americanas se fragmentaram após a independência para se tornar uma zona de guerras por procuração entre as potências Europeias. Sem distrações e, por fim, economicamente predominante na América, o Império Britânico derrotou Napoleão (1792–1809), a Rússia (1854–1856), a Alemanha duas vezes (1910–1914 e 1936–1940) e a União Soviética (1958–1963). A guerra Bolchevique terminou com uma Grã-Bretanha NT7 detendo um monopólio quase completo das viagens espaciais e uma nova Pax Britannica se desenvolvendo após ela; agora NT8.

O Império NT(5+2) da **Britannica-2** (Q6, ano atual 1936) diverge em 1824, com a morte de John Quincy Adams. O primeiro-ministro Canning superou facilmente o presidente Henry Clay, e os Britânicos conquistaram a posse total do Oregon, que expandiram para a Califórnia em 1846 para garantir o Canal da Nicarágua. (O canal foi muito útil na intervenção de 1862 que separou a Confederação Americana no papel de um fantoche Britânico.) O Raj estende-se do Tibete à Pérsia, a capital Britânica comanda as fábricas da Alemanha através de Hanover e da Holanda, e uma ferrovia Britânica sai do Cabo para o Cairo. A Infinity não tem certeza de quanto disso se deve à manipulação do Centrum; a cronologia faz parte da Zona Verde há mais de uma década. Mais preocupantes são as dicas de que o Império desenvolveu viagens no *tempo*, o que, se for verdade, explicaria a sorte inabalável dos Britânicos desde 1824.

Na **Britannica-4**, NT6, (Q5, ano atual 1901), Washington foi capaz de trazer tropas suficientes para capturar depósitos de suprimentos Britânicos em Nova Jersey e sitiar Nova York em 1777. A França entrou e arrancou da Grã-Bretanha suas colônias tropicais; George III enlouqueceu e o Príncipe Regente formou um governo liderado por Fox e seus comparsas Whig. A Inglaterra se industrializou e radicalizou enquanto a França parou no tempo; na década de 1860, a Inglaterra era democrática e extremamente próspera. Seus “anti-imperiais independentes” intervieram na Guerra Civil Americana contra a escravidão, intrigados com os sipaios que derrubaram a Índia Francesa e atacaram os rebeldes contra a China dominada por Franco-Russos. O primeiro-ministro Rhodes e o presidente Roosevelt sugeriram uma união democrática de língua Inglesa com as Repúblicas Canadense e Australiana — quase certamente uma conspiração do Centrum de alguma forma, mas é difícil opor-se à Infinity sem ajudar o despotismo Continental.

Outras Britannicas divergem ainda mais fortemente: **Britannica-5** é uma realidade steampunk absorvida pela Zona Verde há uma década.

Britannica-6 (Q6, ano atual de 1887) divergiu com a sobrevivência da princesa Charlotte em 1817 para se tornar a Rainha Charlotte em 1830 e gerou uma vasta nova família real, todos os quais continuamente estão em intrigam uns contra os outros, exilam-se mutuamente em fortalezas coloniais remotas e patrocinam projetos de engenharia NT(5+2) sem sentido e grandiosos, como a Ponte do Canal, o Dreadnought de Gelo e o Terror Elétrico, ao mesmo tempo em que apostam somas imensas em dromedários ou aeróstatos de corrida.

Na **Britannica-7** (Q4, ano atual 1141) Boadiceia abandonou o domínio Romano em 60 EC e estabeleceu uma união tribal Celta matriarcal, Brititia, que se espalhou pela Irlanda e Escócia ao longo dos séculos seguintes. Uma ascensão cultural-técnica Irlandesa nos séculos VI ao VIII estendeu a Brititia através do Atlântico Norte e sua influência nas profundezas da Europa; alternou guerras santas e intercâmbio intelectual muito lucrativo (chegando ao NT4) com o Califado Sarraceno em Roma nos últimos 200 anos.

CALIFA

Esta cronologia está quase 350 anos atrás da Linha-Base, mas qualquer visitante pode ser perdoado por pensar que ela está séculos no futuro. Em Califa, porém, a invenção da imprensa na Bagdá do século VIII deu início a um Renascimento Islâmico quando a primeira onda de expansão Árabe mal havia desaparecido. Após sua Revolução Científica do século IX, esta cronologia avançou para a prosperidade universal e as colônias espaciais. No momento, uma guerra global ameaça suas conquistas e talvez sua própria sobrevivência.

A Grande Transformação

Na época em que o Califado Abássida se dividiu em estados sucessores no século 11, o mundo Muçulmano estava se modernizando, com armas de fogo pessoais e física newtoniana. O Egito alcançou o controle naval do Oceano Índico, até o sul da África e o continente insular de Djiba, enquanto seu rival Andalus se estabeleceu no Mediterrâneo e cruzou o Atlântico para o novo mundo de Talentis (mal percebendo a colônia Cristã ao longe norte). A Pérsia lutou com os Turcos pelo controle do interior da Ásia, enquanto ao norte seus protegidos, os Búlgaros, se expandiram de seu coração do Volga para dominar seus vizinhos Cazares e Russos. O impacto da cultura Muçulmana atingiu até os Quitais no norte da China, cuja conversão revitalizou seu estado e levou à conquista da Dinastia Song na China.

O Egito e a Pérsia abriram caminho para a Revolução Industrial, que começou com petróleo em vez de carvão. Sua rivalidade pelo controle do coração Muçulmano durou séculos, embora ironicamente eles lutaram juntos nas maiores guerras. Quando a Guerra Global começou com revoltas em seus impérios coloniais Asiáticos, eles lutaram contra a Bulgária, Andalus e os Sultanos Africanos, bem como os rebeldes — e, em última análise, foram derrotados até mesmo com a ajuda Quitai. Essa luta de 10 anos introduziu o Califa na guerra industrializada e por muito tempo foi considerada como uma demonstração da loucura do conflito armado entre as grandes potências. A Paz de Zanzibar encerrou a última guerra entre os grandes Califados por quase 350 anos, embora houvesse sustos ocasionais, como a queda da Dinastia Qi na China e a supressão dos Umaritas totalitários.

O mundo tinha dificuldades suficientes, mesmo sem guerra, à medida que a tecnologia continuava a avançar e a sociedade era repetidamente abalada e refeita. A tecnologia trouxe prosperidade e uniu a Terra em uma sociedade global cada vez mais unificada, mesmo quando começou a se expandir para o espaço. Estruturas políticas mais antigas passaram a parecer antiquadas, com o declínio dos governos nacionais atingindo seu ápice no início do século atual com a dissolução formal do Califado Egípcio. O sentimento religioso diminuiu à medida que um sistema universal de direito e economia organizou o mundo secular, apenas para voltar a crescer à medida que a aproximação do ano milenar (1000 A.H. ou 1591 EC) mexeu com o imaginário da crença popular.

Enquanto isso, à medida que a tecnologia avançava, Califa lidava com os efeitos colaterais do sucesso. A industrialização danificou o ecossistema, que foi curado; a prosperidade universal trouxe deslocamentos econômicos, que foram absorvidos, e o aumento da longevidade interrom-

peu as suposições sociais de maneiras que ainda não foram totalmente resolvidas.

Quatorze meses atrás, uma aliança de imperialistas antiquados no Califado de Hind e um novo tipo de estado ideológico, o secularista radical Jamahiriya nas Américas, lançou uma guerra de conquista. No início, era difícil acreditar que tal atavismo inexplicável pudesse representar uma séria ameaça para o mundo moderno, mas essa ilusão foi dissipada. A Aliança agressora agora controla um terço do globo, e o resto do planeta respondeu com um renascimento surpreendente do entusiasmo bélico. Os Associados Zagauas, a corporação espacial dominante desta cronologia e o único construtor conhecido de djinn (IAs), responderam cortando seus laços com a Terra e declarando-se um califado independente — tem peixes maiores para fritar, construindo um portal estelar em órbita transnetuniana e (assim eles afirmam) manter comunicações com espécies exóticas.

(Veja *GURPS Alternate Earths 2* para mais detalhes.)

4

Califa, 1684

Assuntos Atuais

Em uma cronologia ultra-tecnológica, secularistas radicais aliados do império expansionista de Hind lançaram uma guerra global contra os califados Muçulmanos.

Ponto de Divergência

796 EC; A invenção da imprensa em Bagdá desperta uma revolução científica e industrial Islâmica.

Principais Civilizações

Islâmica (multipolar), Islâmico-Índica (império).

Grandes Potências

Umma (teocracia anárquica, NC1), Jamahiriya (tecnocracia, NC5), Hind (ditadura, NC5), Associados Zagauas (estado corporativo orbital, NC1), Pérsia (ditadura, NC3), Andalus (ditadura, NC3), Bulgária (ditadura, NC3), Sofala (ditadura, NC3).

Dados da Cronologia

NT: 11 (biotecnologia, NT8)

Quantum: 6

Zona Centrum: Escarlate

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: Z2

Operações Extradimensionais

A Infinity só descobriu Califa há um ano, e continua sendo um segredo interno da Patrulha e do CINU, nenhum dos quais quer ver os idiotas da Linha-Base correndo para uma zona de guerra mortal de alta tecnologia. Se não fosse pelos experimentos do portal estelar da Associados Zagauas (e a ameaça do Centrum de pôr as mãos na tecnologia Califa), a Infinity apenas colocaria este mundo em quarentena e acabaria com ele. Mundos de alta tecnologia já são perigosos o suficiente, sem serem pegos em uma guerra de energias divinas e mobilidade insana.

A reação do Centrum a Califa é de pânico temperado pela ganância — ele quer a alta tecnologia, mas *realmente* não quer arriscar um mundo tão poderoso se tornando paracrônico. Uma solução seria encorajar o conflito a se tornar apocalíptico e procurar nas ruínas: o S.I. poderia tentar isso, se convencido de que poderia funcionar, já que parece tarde demais para salvar esta cronologia de sua Última Guerra. A Infinity vem tentando negociar uma interdição mútua para tirar Califa da agenda de ambos os lados, mas entre a ganância e o pânico, é improvável que o Centrum vá junto.

Infelizmente, para ambos os lados, é mais difícil obter informações durante uma guerra do que em tempos de paz. É muito difícil estabelecer uma identidade falsa nas condições atuais e quase impossível operar sem ela (para começar, quase todo o dinheiro é eletrônico). Cidadãos cumpridores da lei em Dar al-Islam estão prontos para apontar as forças de segurança para qualquer tipo de comportamento estranho.



Na verdade, pode ser mais fácil operar no território da Aliança — e certamente mais fácil recrutar ajuda local. Claro, as consequências pessoais da detecção são mais pesadas, mas isso pode ser uma vantagem. Melhor qualquer Patrulheiro capturado ser morto sob suspeita do que interrogado profundamente o suficiente para revelar O Segredo.

Ó humanos, sois vós que necessitais de Deus, porque Deus é, por Si, o Opulento, o Laudabilíssimo. Se quisesse, poderia fazer-vos desaparecer e apresentaria uma nova criação, Porque isso não é difícil a Deus.

– O Alcorão, 35:15–17

Outros Mundos Muçulmanos

A Infinity conhece vários outros paralelos em que a história divergiu para colocar as potências Muçulmanas em papéis predominantes. Califa é o único mais avançado que a Linha-Base, embora a **Jihad-2** (Q5, ano atual 1429), na qual Constantinopla caiu nas mãos dos Árabes em 676 e a Europa a seguiu, esteja em uma revolução industrial NT5.

Em **Jihad-1** (Q5, ano atual de 1881), onde os árabes derrotaram os Francos em Tours em 732, o Faranjistão Muçulmano ainda está estagnado com o resto do mundo em NT4.

Em **Otomano-1** (Q6, ano atual 1766), os Turcos tomaram Viena em 1529 e marcharam para Roma e o Reno; a aliança Anglo-Espanhola está avançando cautelosamente de volta aos fragmentados estados taifa da França e Alemanha; NT4.

O império Turco em **Otomano-2** (Q6, ano atual 1766) se estende por uma grande parte da Ásia, Rússia e Índia enquanto os Otomanos se voltaram para o leste para engolir o império de Tamerlão após sua morte. Os Europeus que eles negligenciaram estão mudando para NT5, no entanto.

Otomano-3 (Q4, ano atual de 1640) também diverge com Tamerlão, que conquistou a China na década de 1390 e a converteu à força ao Islã. Com Tamerlão ocupada no Leste, os Otomanos tomaram Constantinopla em 1405 e engoliram a Europa até o Elba. Ambos os impérios Muçulmanos NT4 (e o restante da Moscóvia) são devastados por revoltas e fome da Alemanha à Manchúria.

Em **Otomano-4** (Q7, ano atual de 1871), Mehmet, o Conquistador, sobreviveu o suficiente para completar sua invasão da Itália em 1481, abortando o Renascimento. Os Otomanos, em NT6, controlam o Mediterrâneo e o Caribe e estão competindo com os Moguls pelas colônias Africanas.

Outras cronologias Muçulmanas incluem:

Andalus (Q4, ano atual 1930), no qual os Muçulmanos da Espanha revogaram a Reconquista e passaram a descobrir a América em 1484, alcançando NT6 em rivalidade com Japão, Saxônia e Rússia.

Isma'il (Q4, ano atual de 1594) em que os Safávidas derrotaram os Otomanos em 1512 e construíram um milenar império Xiita NT4 que se estendia da Índia a Argel.

Quediva (Q6, ano atual de 1941) em que o programa de modernização de Mehmet Ali no Egito alcançou a decolagem industrial na década de 1860, permitindo que o Egito absorvesse a maior parte do norte da África e do Oriente Médio e se tornasse uma grande potência NT7 mantendo o equilíbrio entre a Grã-Bretanha, Alemanha e Rússia.

CAMPBELL

Olhe para os dois lados antes de atravessar o cruzamento — o universo que você salvou pode ser o seu. Na cronologia que leva o seu nome, o editor de ficção científica John W. Campbell morreu em um acidente de trânsito no início de sua carreira. Como resultado, muitos escritores de ficção científica, de Isaac Asimov a Robert Heinlein, nunca desenvolveram seus talentos, ou os desenvolveram em outras direções. (Robert Heinlein, por exemplo, tornou-se um escritor de sucesso de ficção de mistério para jovens adultos e, mais tarde, de seriados de TV. O amado *Bob Anson Show* foi baseado nesta parte de sua carreira.) O campo da ficção científica não avançou muito além da ópera espacial. Aparentemente, isso reduziu o número de alunos que se interessaram por ciência e engenharia, porque o desenvolvimento científico estagnou aqui desde o final da Segunda Guerra Mundial.

Crepúsculo

A morte de John W. Campbell não acabou com a ficção científica, é claro. *Amazing Stories* de Hugo Gernsback continuou a publicar cenários utópicos selvagens e odes a máquinas antigravitacionais; Flash Gordon e Buck Rogers ainda apareciam nos quadrinhos; o distópico *Daqui a Cem Anos* ainda estreou nos cinemas em 1936, com sua visão de uma guerra sombria e devastadora. Infelizmente, essa foi a única previsão precisa da geração. Talvez a formação das linhas decisórias técnico-militares tivesse sido levemente distorcida em direção ao otimismo por uma dieta constante da papinha de Gernsback, ou talvez Robert Heinlein, L. Sprague de Camp e Isaac Asimov estivessem trabalhando de forma mais produtiva sem escrever que os distraísse de suas pesquisas de guerra. (Outros aspirantes a escritores com treinamento científico também ingressaram em programas militares para negros.) De qualquer maneira, o Exército lançou bombas de partículas radioativas contra a Alemanha em 1944, e responderam com uma guerra biológica avançada quando os Nazistas liberaram gás em retaliação.

Um bombardeio nuclear acabou com o Eixo e conseguiu envenenar não só a Europa e o Pacífico Norte, mas também a visão Americana da ciência. A ciência deixou o Ocidente vencer a guerra, com certeza — mas matou 170 milhões de pessoas fazendo isso, e os Soviéticos “materialistas científicos” devoravam os sobreviventes em seus próprios campos

de concentração. A China comunista emergiu dos destroços tóxicos da Ásia e começou seus próprios assassinatos em massa “científicos” para construir o Mundo do Futuro. Os soldados Americanos e Britânicos que voltaram da guerra foram para o Mundo do Futuro, que era uma terra devastada. Ambos os países rejeitaram todo esse tipo de pensamento; ondas de pacifismo e Ludismo se espalharam pela elite intelectual e pelo povo. Na década de 1960, dezenas de milhões de jovens abraçaram a religião carismática em massivas reuniões de renovação ao ar livre e concertos folclóricos, que continuaram e enfatizaram a tendência anti-tecnológica da sociedade. O ambientalismo nas décadas de 1970 e 1980, e até mesmo o sentimento anticomunista recém-militante na Grã-Bretanha e na América durante as décadas de 1980 e 1990 (que produziu um mínimo de dinheiro para pesquisas militares), todos alimentaram o mesmo canal de tecnofobia religiosa.

Campbell continua sendo um mundo pobre, sem satélites de comunicação ou computadores pessoais, sem fábricas robotizadas ou tecnologia avançada de perfuração de petróleo ou a revolução agrícola que permitiu à Índia se alimentar na Linha-Base. Ela fica cada vez mais pobre e perigosa à medida que as potências Comunistas começam a bater no muro do desempenho econômico e

do desastre ecológico. Mesmo os países satélites Russos, a Alemanha e a Itália, e os da China, Japão e Coreia, afundaram na preguiça tóxica Marxista e na fome debilitante. Os recrutas Britânicos, Indianos e Americanos enfrentam uma renovada agressão Comunista no Oriente Médio, Indonésia e América Latina, e agradecem a seu Deus (ou deuses) por pelo menos não estarem lutando “cientificamente” desta vez.

Operações Extradimensionais

A maioria das operações da Infinity em Campbell se enquadra em uma de duas categorias: tentativa de promover a ciência (uma verdadeira escalada ingreme neste mundo; a Estrela Branca viu quatro revistas de ficção científica irem à falência após serem banidas por líderes da igreja) e pesquisa sociológica intensiva. O descarrilamento quase total do progresso científico (em todo o mundo, não apenas nos Estados Unidos) parece um resultado tão dramático de uma causa tão pequena que alguns Patrulheiros suspeitam que haja mais do que isso. Uma sociedade secreta ou grupo conspiratório pode estar retardando deliberadamente o progresso, ou alguma entidade transumana pode estar tentando remover qualquer competição possível.

4

Campbell, 2004

Assuntos Atuais

Um mundo sem ficção científica torna-se um mundo sem progresso científico; o empobrecido globo se prepara para o confronto final entre o Comunismo e a democracia.

Ponto de Divergência

1932; O editor de ficção científica, John W. Campbell, morre em um acidente de carro, deixando uma escassez de imagens positivas do progresso científico.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Ortodoxa (império), Chinesa (império).

Grandes Potências

Estados Unidos (democracia representativa, NC3), União Soviética (ditadura, NC6), República Popular da China (ditadura, NC6), Comunidade Britânica (democracias representativas, NC2-4).

Dados da Cronologia

NT: 6 (militar, NT7)

Quantum: 5

Zona Centrum: Inacessível

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: R6

CENTRUM BETA

Uma cronologia Q7 recém-penetrada parece ser exatamente como os pesquisadores da Linha-Base *pensam* que o mundo do Centrum era no ano de 1895. Poderia ser um eco? Nesse caso, tem repercussões incalculáveis para a parafísica, da forma como a Infinity a entende. Mesmo um paralelo comum tem muito potencial para revelação... ou problemas. De qualquer forma, por que é o único que eles encontraram? Como Quantum 7 é mais acessível para Centrum do que para Linha-Base, Centrum Beta fervilha de agentes da Intermundos — mas pela primeira vez na Guerra Infinita, eles estão jogando na defesa.

O Espelho Plantageneta

A história e a geopolítica do Centrum Beta são idênticas às do Centrum até 1895, conforme detalhado a partir da pág. 46. (Veja **GURPS Alternate Earths 2** para mais detalhes sobre a história do Centrum.)

Operações Extradimensionais

Desde a descoberta do Centrum Beta no início deste ano, o Serviço de Entrada lançou várias missões de reconhecimento profundo neste eco. O objetivo dos Batedores é buscar o máximo de informações possível sobre a história inacessível do Centrum antes que a inevitável contra-operação da Intermundos o tire do alcance da Linha-Base. Uma operação particularmente ousada do Serviço de Entrada limpou todas as bibliotecas de Penzance pouco antes de um maremoto chegar — a Patrulha permanece em silêncio sobre o

assunto de como os Batedores sabiam que um maremoto estava chegando. As operações de Patrulha nesta cronologia são particularmente imprudentes, pois sabem que enfrentam um relógio tiquetaqueando. E se o Centrum Beta for um eco, talvez sua “interferência” vá realmente movê-lo para mais perto da Linha-Base!

Enquanto isso, a Intermundos se encontra na posição nada invejável de jogar na defesa. Normalmente, o S.I. consegue escolher seus campos de batalha após um planejamento cuidadoso e tem a vantagem tática resultante de alvos escolhidos e oposição sobrecarregada. Devemos admitir que eles não se ajustaram muito bem à mudança. A discordância nos níveis mais altos da

Intermundos exacerba essa falta de flexibilidade: seus sensores relatam que o Centrum Beta (que o Centrum chama de “Speculum”) é, na verdade, um eco Centrum sem precedentes, mas seu índice de instabilidade paratemporal tem uma geometria estranha. A Intermundos anda pisando em ovos, preocupada de que, se perturbar esse eco, irá criar uma reação em cadeia em todo o continuum, produzindo uma enxurrada de novos ecos do Centrum e possivelmente ejetando seu próprio mundo do espaço de 8 dimensões por completo. Mais ou menos no último mês, no entanto, o S.I. decidiu aumentar maciçamente as implantações da equipe de reação no Centrum Beta — aconteça o que acontecer, o passe livre da Infinity aqui já acabou

Centrum Beta, 1895

Assuntos Atuais

O acesso a um possível eco do Centrum dá à Patrulha uma oportunidade única para pesquisa e sabotagem.

Ponto de Divergência

1120; O navio de William Adelin não afunda e ele se torna o rei William III em 1135, levando à absorção Inglesa da França sob o comando de Leonor da Aquitânia.

Principais Civilizações

Ocidental (império universal).

Grandes Potências

Império Anglo-Francês (ditadura semifeudal, NC3-5 dependendo do feudo).

Dados da Cronologia

NT: 7 Nível de Mana: sem mana

Quantum: 7 Classe Infinity: Z4

Zona Centrum: Escarlate

DIXIE-1

O governo dos Estados Unidos na Linha-Base tem um interesse particular neste paralelo do Quantum 6. Esta cronologia começa a divergir da história da Linha-Base com a conquista da Nicarágua pelo aventureiro sulista William Walker em 1856. Em Dixie-1, a ajuda de Walker levou à vitória dos Confederados na Guerra Civil Americana — ou, como os Confederados de Dixie sabem, a Guerra da Independência do Sul. 130 anos depois, os Estados Confederados da América permanecem presos em um impasse nuclear com seu antigo rival. Do outro lado do Atlântico, o Império

Alemão mantém a hegemonia Europeia que conquistou no início do século. No sul da Ásia, a República da Índia fornece armas modernas aos rebeldes na Indochina Alemã, enquanto os países recém-industrializados da “Circulo Indiano” fabricam os eletrônicos baratos que chegam aos dirigíveis Confederados e aos estratojatos ianques.

A própria Confederação mantém seus encantos particulares, com belezas do sul, jogatinas em barcos fluviais e cavaleiros arrojados em Butternut. Se alguém é (ou pode agir como) um “cavalheiro” ou uma “dama”, a hospitalidade Sulista

é tudo o que um habitante da Linha-Base pode desejar, como centenas de turistas abastados descobrem anualmente. Apenas turistas brancos e aqueles que podem se passar por brancos, é claro — a nobreza Sulista se estende apenas àqueles que pertencem a uma raça elegível para a cidadania. Estando abaixo até dos “brinquelões” dos operários e pequenos proprietários, quase metade da população da Estados Confederados (CSA) não tem o direito de votar, possuir terras ou cruzar fronteiras estaduais sem permissão. De fato, em nove dos 21 estados da Confederação, a escravidão continua legal.

Da Secessão à Superpotência

Tanto a Confederação quanto os Estados Unidos passaram as décadas após a Guerra da Independência do Sul resistindo aos choques econômicos e se expandindo no continente. A Confederação juntou os cacos no México depois que a aventura Francesa lá fracassou, quando a vingativa União desmembrou o Canadá Britânico durante a Rebelião Riel de 1869 (os Estados Unidos anexaram a resultante República de Manitoba em 1911). Bismarck negociou um acordo EUA-Alemanha para se opor à aliança Britânica com a CSA, deixando as duas potências Americanas amarradas à política de aliança Europeia. A Guerra da Guiana de 1895-1897 e a Grande Guerra de 1914-1921 apertaram ainda mais os nós, pois a situação na Europa passou a determinar o desfecho na América. Com Bismarck mantendo a Rússia neutra, a primeira terminou em um impasse. Em 1920, os exércitos Alemães (redistribuídos após o colapso revolucionário da Rússia e do exército Francês) contornaram as brilhantes defesas móveis de Patton no Ocidente e invadindo as linhas de trincheira no Vale Shenandoah, deixando a União vitoriosa. A Confederação perdeu Oklahoma, Sonora, Maryland, Delaware e D.C. para a União pelo Tratado de Washington.

Tanto os Estados Unidos quanto a Confederação travaram novas guerras na década de 1940, embora não um contra o outro desta vez. A União teve que resgatar seu aliado Alemão de um ataque mecanizado Franco-Italiano pelos ditadores de Gaulle e Mussolini, e a Confederação travou uma guerra naval brutal no Pacífico contra um Império Japonês expansionista que cobrava concessões Britânicas na China e campos petrolíferos confederados nas Índias Orientais Holandesas. (A Grã-Bretanha, atolada em revoltas apoiadas pelos EUA na Índia, abandonou a Guerra do Pacífico cedo, deixando a Austrália como um aliado Confederado permanente.) A guerra na Europa terminou com a invenção Alemã da bomba atômica, lançada sobre Elba em um bombardeio de demonstração; a Guerra do Pacífico terminou com uma ousada redistribuição da Frota do Atlântico através do Canal da Nicarágua e a invasão de um Shikoku bombardeado. Nessa turbulência, a Índia tornou-se independente e a República Soviética Russa escapou da órbita Alemã.

Dixie-1, 1993

Assuntos Atuais

O impasse nuclear mantém a paz entre a cada vez mais tensa Confederação escravista e uma União libertária cautelosa em relação a uma guerra apocalíptica.

Ponto de Divergência

1856; William Walker mantém o controle da Nicarágua e usa essa base para quebrar o bloqueio da União à CSA, permitindo que o Sul ganhe em Antietam e torne-se independente.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Indo-Ocidental (unitário).

Grandes Potências

Estados Unidos (democracia representativa, NC2), Estados Confederados (oligarquia, NC4 para brancos, NC6 para outros), Império Alemão (ditadura, NC5), República Unida da Índia (democracia representativa, NC3).

Dados da Cronologia

NT: 8 (aeroespacial, fim do NT8)

Quantum: 6

Zona Centrum: Laranja

Nível de Mana: baixo

Classe Infinity: P9

Os anos que se seguiram viram uma luta econômica na América do Norte, guerras por procuração na América do Sul e na Ásia e uma corrida armamentista contínua que impeliu ambas as potências para o espaço sideral. Tanto os Nortistas quanto os Sulistas chamam esse conflito por um nome cunhado por um editor de um jornal de Richmond: "O Longo Rufar de Tambores". Um breve "Descansar!" na década de 1970 terminou com a Confederação, sentindo o aperto econômico de seus programas militares (e a ineficiente economia do apartheid) reprimindo a dissidência doméstica e intensificando seu programa espacial militar para desenvolver um escudo de defesa antimísil. Em resposta, o presidente dos Estados Unidos Knox implantou mísseis em Porto Rico em 1983. Dez anos de tensão, enquanto os aliados Indianos e Alemães da União disputavam o território no crescente "Círculo Indiano", deixaram o norte libertário cansado da luta, mas incapaz de se afastar da fronteira — e conduziram o "Círculo Branco", composto pela África do Sul, Austrália, Brasil e pela Confederação, cada vez mais perto de uma união formal ou guerra preventiva. (Veja *GURPS Alternate Earths* para mais detalhes.)

Operações Extradimensionais

A Patrulha Infinity tem uma presença relativamente grande no Dixie-1, enfrentando uma variedade ainda maior de

problemas. (Observe que "grande", dado o número limitado de agentes de Patrulha disponíveis, significa uma equipe permanente de talvez 20 pessoas.) Naturalmente, a maior parte do seu trabalho está na observação e na ajuda aos turistas da Linha-Base, que migram para a Confederação em massa. A maior dor de cabeça da Patrulha é o contrabando contínuo, em grande parte baseado na corrupta Itália Fascista de Dixie-1. Por exemplo, uma operação de contrabando de informações conseguiu introduzir um programa de planilhas na indústria local de computadores, desencadeando uma revolução na produtividade dos negócios que ainda não se esgotou inteiramente. Comerciantes legítimos como a Estrela Branca exportam principalmente tecnologia computacional licenciada e softwares para a Dixie, importando designs de aerodeslizadores, hiperalgodão e propriedade intelectual de todos os tipos de volta para a Linha-Base (particularmente romances de Faulkner e CDs piratas de Janis Joplin).

Dos governos nacionais da Linha-Base, os Estados Unidos, Alemanha, Índia, Rússia e África do Sul mantêm bases Dixie-1 conhecidas pela Infinity, geralmente nas capitais de seus análogos em Dixie-1. Os governos na Linha-Base (especialmente os Estados Unidos e a África do Sul) estão constantemente interferindo na Confederação, apesar de uma clara descoberta do CINU de que a instabilidade racial na CSA poderia desencadear uma guerra civil potencialmente

Outros Dixies

Dixie-1 foi o primeiro dos paralelos da “Confederação sobrevivente e vitoriosa” a ser descoberto. Existem cinco mais conhecidos pela Infinity:

Dixie-2 (Q3, ano atual 1966) e **Dixie-3** (Q6, ano atual 1937) divergem em Gettysburg. Em Dixie-2, a CSA domina o Caribe, e os Estados Unidos são um apêndice dos banqueiros Franceses e Japoneses. Em Dixie-3, tanto a CSA quanto os EUA são satélites pobres e corruptos das potências Europeias. Ambas as realidades são NT6 altas.

Em **Dixie-4** (Q4, ano atual 1954), a Guerra Civil ocorreu em 1844, o Oeste ainda é Mexicano e os Estados Unidos e a CSA são aliados contra os impérios Mexicano e Alemão. A Grã-Bretanha é neutra; o mundo é NT6.

Dixie-5 (Q6, ano atual 1943) divergiu nas Incursões de Early em 1864 e se transformou em um longo charco Britânico na América que deixou o CSA um fantoche Britânico empobrecido e os Estados Unidos um fanático estado-quartel entre o Canadá Britânico e a Confederação. O exército dos EUA é NT8; o resto do mundo é NT7 ou inferior, incluindo os aliados Soviéticos NT6 da União.

Dixie-6 (Q6, ano atual 1910) divergiu na Primeira Batalha de Manassas quando a CSA avançou e tomou Washington; o Texas e a Califórnia se declararam independentes e todas as quatro nações são rivais do Oeste Indígena.

nuclear. A popularidade de Dixie-1 entre os emigrantes ilegais da Linha-Base é notória. Cidadãos geralmente saudosistas do sul dos Estados Unidos, esses indivíduos reservam uma excursão para Dixie-1 e, em seguida, tentam desaparecer. A constante vigilância da Patrulha para “novas” invenções captura a maio-

ria dos extratemporais óbvios e mantém a interferência de extratemporais ao mínimo, embora a Patrulha se preocupe constantemente com a possibilidade de um desses patriotas Confederados revelar O Segredo. Tanto o Centrum quanto a Infinity desviam ativamente os físicos de todos os lados das pesquisas que po-

deriam levar à paracrônica. Nenhum deles está realmente perto, mas a CSA está investigando alguns remansos da física que podem significar problemas.

Dixie-1, que está tanto na Zona Laranja quanto no campo de batalha que é Quantum 6, chama a atenção do Centrum. A Intermundos acredita que a CSA é provavelmente mais fácil de transformar para seu tipo de sociedade do que qualquer potência rival; com a Índia sendo a segunda escolha. A rigidez e a reação Confederadas respondem bem à sociodinâmica do Centrum, enquanto, desde a revolução, a Índia impôs a separação Igreja/Estado com o objetivo expresso de manter políticas igualitárias, apesar do sistema de castas Hindu. O objetivo da Intermundos é criar um conflito entre a União e a Índia, amarrando os Estados Unidos fortemente à força decadente da Alemanha, e então oferecer vantagens estratégicas avassaladoras para a CSA (em troca de concessões que deixariam o Centrum com as mãos nas rédeas em Richmond). Com a União e a Alemanha ultrapassados, os fantoches do Centrum recolheriam os cacos e suas tensões naturais permitiriam ao Serviço de Aperfeiçoamento implementar a experiência de algumas décadas do Serviço de Educação na imposição implacável da igualdade racial.

ESTADOS UNIDOS DA LAGÁRTIA

Lagártia foi o primeiro paralelo verdadeiramente estranho descoberto pela Patrulha Infinity, e os teóricos da Linha-Base ainda estão quebrando a cabeça com suas implicações. Alguns cientistas que estudam este mundo há 25 anos ainda não acreditam.

De muitas maneiras, este mundo Quantum 4 é um paralelo muito próximo da história da Linha-Base até sua data atual de 1991. As principais línguas e culturas são quase idênticas, e muitas nações têm nomes semelhantes ou idênticos. As principais nações da América do Norte são os Estados Unidos da América, Canadá e México, e eles chamam seu mundo de Terra...

Mas a raça inteligente neste mundo é uma criatura semelhante a um lagarto, aparentemente evoluída de um dinossauro bípede. As estatísticas básicas da raça são as médias humanas em todos os sentidos, embora tenham características raciais distintas (veja o quadro). Eles colocam ovos, mas os ovos chocam normalmente em um dia.

Este não é apenas um eco onde todos têm escamas e caudas. Isso seria mais fácil de entender. A história

dos EUL é como a nossa em geral, mas se desenrolou com atores completamente diferentes. Eles tiveram

uma Segunda Guerra Mundial, mas nenhum Hitler, Churchill ou Roosevelt... eles têm programas espaciais,

Estados Unidos de Lagártia, 1991

Assuntos Atuais

Em um mundo sem a colisão do meteoro no Cretáceo, a democracia dos dinossauros enfrenta novos desafios.

Ponto de Divergência

65 milhões de anos atrás; não há colisão com o meteoro Chicxulub, então alguns dinossauros continuam a evoluir e se adaptar às mudanças nas condições climáticas, em vez de morrer.

Principais Civilizações

Saurianas, variedades desconhecidas.

Grandes Potências

Substancialmente idênticas às da Linha-Base, por volta de 1991: os Estados Unidos são a superpotência mundial, observando com apreensiva satisfação o desmoronamento da União Soviética.

Dados da Cronologia

NT: (0+8) (um misto estranho de acústica, biotecnologia e fluídica)

Nível de Mana: baixo

Quantum: 4 Classe Infinity: P4

Zona Centrum: Inacessível

mas o primeiro homem em órbita se chamava Andrei Popov e, claro, ele era um lagarto gigante. Eles não tinham Shakespeare, nem Rembrandt, mas o mundo dos EUL produziu talentos igualmente grandes.

Ninguém finge explicar nada disso sem falar sobre “deuses com um estranho senso de humor”. A situação às vezes é comparada à de Goblin (pág. 151), que também apresenta uma raça não humana e uma história como a nossa, mas pelo menos os Goblins são humanoides e sua versão distorcida da Europa tem líderes com nomes familiares.

Operações Extradimensionais

Estranhamente, os EUL é um dos mundos onde alguns membros do Conselho Infinity gostariam de revelar O Segredo e fazer contato. Os neo-troodontes tecnicamente sofisticados, mas obviamente voltados para a espiritualidade, que a Patrulha observa, parecem cultos, engraçados, brincalhões e às vezes quase humanos. (Os sáurios violentos, dominados pela matilha e obsequiosos neste paralelo não parecem menos humanos, mas não inspiram a mesma simpatia.) A maioria dos Patrulheiros que passam algum tempo nos EUL volta desejando que apenas desta vez eles pudessem escancarar O Segredo, materialize-se na frente do Salão Comunal de Black Hills, cair no meio de uma multidão de amigos escamosos e corpulentos e dizer “Leve-nos ao seu líder. Temos muito que aprender uns com os outros”.



Neo-Troodontes

28 pontos

O paleontólogo Canadense Dale Russell propôs em 1982 que a ave de rapina do Cretáceo Troodonte pode ter evoluído para uma espécie sapiente, com base em sua alta proporção de massa de cérebro para corpo. Ele ficou satisfeito ao saber, como especialista em uma viagem de vigilância aos EUL em 2001, que sua teoria estava correta em muitos detalhes. Os neo-troodontes dos EUL não combinam exatamente com o modelo “dinossauroide” que ele previu, porém, tendo (entre outras coisas) caudas e uma postura mais baixa. A Infinity encontrou outros neo-troodontes em outros mundos, incluindo Shikari e Möbius (onde eles são quase tão inteligentes quanto babuínos), mas os EUL são a única cronologia conhecida onde eles desenvolveram uma civilização.

Os neo-troodontes são bípedes de mais de dois metros, esguios e um tanto parecidos com os pássaros em seus movimentos e postura. Sua pele lisa varia de verde pálido a quase preto; eles têm escamas (geralmente em uma cor complementar) ao longo da parte posterior de seus mem-

bros, coluna, couro cabeludo e bochechas. Seus olhos enormes são negros e líquidos; eles têm três dedos e um polegar comprido nas mãos, e três dedos dos pés e uma garra em forma de foice em seus pés duros. Sua incapacidade de perceber objetos imóveis é um efeito neurológico, não óptico, portanto, lentes corretivas não atenuam sua Disopia.

Modificadores de Atributos: DX+1 [20]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: PV-1 [-2].

Vantagens: Audição Aguçada 1 [2]; Dentes Afiados [1]; Longas Garras Pontudas (Apenas Calcanhares) [11]; Membrana Nictitante 1 [1]; Olfato Discriminatório [15]; Paladar/Olfato Apurado 2 [4]; ST de Golpe+4 (Apenas Chutes, -20%) [16]; Visão Noturna 3 [3].

Desvantagens: Compulsão (Siesta) (6) [-10], Curiosidade (15) [-2]; Daltonismo [-10]; Disopia (Míope; apenas objetos imóveis, -20%) [-20]; Gregário [-10]; Magro (Sem penalidades de NH, -40%) [-3].

Perícias: Briga (DX) [1].

Técnicas: Chute 2 [3].

Peculiaridades Raciais: Atento; Carnívoro [-2].

EZCALLI

A equipe de pesquisa Pan-Americana que recentemente descobriu esta cronologia chamou-a de *Ezcalli*, do Náhuatl para “casa de sangue”. Aqui, a Pirâmide do Sol continua a arder com os corações ardentes do sacrifício humano. Aqui, navios negreiros viajam da Europa para o México gemendo com suas cargas humanas. Aqui, o forte sol tropical incide sobre os lagos e fábricas de Tenochtitlán, brilhando através da névoa na Recanto do Cacto, a maior cidade do mundo. Aqui, os astecas governam um império em expansão de sangue e glória.

O Império Tenochca, conhecido pelos historiadores da Linha-Base como Império Asteca, domina este mundo. Seu ponto de divergência com a Linha-Base começa com a descoberta Cartaginesa do Novo Mundo e a troca Colombiana de alimentos, doenças e ideias ocorrendo dois milênios antes. A Europa e a Ásia estão sonolentas sob o domínio plácido, ordeiro e estático dos Grão-cãs Mongóis. Roma está em ruínas, seu legado preservado no Império Songhay da África Ocidental. As marinhas Tenochca tomam colônias no exterior enquanto lutam contra seus rivais, a Liga Hotinohsavannah (Confederação Iroquesa na Linha-Base) pelo domínio da América do Norte. A indústria movida a vapor é comum na África e nas Américas, e os primeiros tremores da revolução científica estão mexendo com as elites Tenochca.

Nascimento do Novo Sol

Roma se dissolveu em guerras civis após o assassinato do Imperador Nero. Com as batatas plantadas no solo Gaulês, o Ocidente não dependia mais do Egito para se alimentar e olhava para o outro lado do Atlântico, em vez de se voltar para a Ásia. A economia Romana Mediterrânea foi dividida, e o Império também. Bárbaros varreram a Europa; Roma manteve seu domínio apenas no norte da África, por vigorosos Césares Cristãos e uma diplomacia astuta. No Novo Mundo, o grande império de Teotihuacan, estendendo-se do Orinoco ao Illini, ruiu para seus próprios bárbaros, os Sioux e Toltecas, e para novas pragas da Ásia. Somente na África a civilização prosperou, pois o Império do Mali, centrado na grande

cidade comercial Romano-Cristã de Timbuctu, suplantou o reino Cristão de Gana. Mali caiu para Songhay, por sua vez, expandindo a civilização Romano-Africana desde a Espanha até o Congo.

A onda bárbara final trouxe paz e uma última grande peste aos estados beligerantes da Eurásia. Os exércitos Mongóis correram pela Ásia Central e invadiram a Europa, cruzando para o norte da África, tomando a Cartago Romana e acabando com o último reino Romano em 1240. Posteriormente, os grandes Cãs adicionaram a Pérsia, China, Japão, Índia, Indochina e finalmente Java ao grande Grão-Canato Mongol. A Peste Negra varreu a Eurásia, paralisando os inimigos dos Mongóis, e deixou a Pax Mongolica suprema em dois continentes.

No Novo Mundo, outra tribo bárbara das periferias da civilização fundou um grande império. Os Tenochca entraram no Vale do México e fundaram sua capital, Tenochtitlán, em 1325. Após a Peste Negra em 1361, os Tenochca oprimiram seus vizinhos desmoralizados e estabeleceram um reino poderoso. O gênio político e reformador Tlacaelel transformou a Confederação Tenochca em um

império baseado na habilidade militar, diversidade econômica e sede de sangue religiosa. Um após o outro, os rivais dos Tenochca, dos Quechua no Peru ao Muskogea ao longo do Mississippi, caíram nas mãos dos Cavaleiros Jaguar e Águia do Império. Seu único obstáculo é a Liga Hotinohsavannah, outra confederação expansionista centrada em Onondoga, no nordeste, que se estende desde a Cidade Livre de Manannán (fundada por comerciantes irlandeses em 200 AEC) até as minas de ferro a oeste dos Cinco Lagos.

Os Tenochca enviam seus mercadores *pochteca* cruzando os oceanos para postos comerciais fortificados em todas as costas. Eles trazem escravos Europeus para os campos e minas, e pedras preciosas, especiarias e sedas do Oriente Mongol. O Império Tenochca está à beira de sua maior onda de expansão — se conseguir derrotar seus rivais Hotinohsavannah e Songhay pelos ricos despojos do senescente Grão-Canato Mongol e pelas riquezas não reclamadas da África e da América do Norte.

(Veja *GURPS Alternate Earths* para mais detalhes, e *GURPS Aztecs* para mais pano de fundo.)

Ezcalli, 1848

Assuntos Atuais

Um Império Asteca industrial se expande pelo mundo.

Ponto de Divergência

508 AEC; Os Cartagineses descobrem o Novo Mundo e lançam o intercâmbio Colombiano de doenças e alimentos dois milênios antes.

Principais Civilizações

Mesoamericana (império), África Ocidental (império com estados satélites), Iroquesa (império), Estepe (império).

Grandes Potências

Império Tenochca (ditadura baseada em castas com forte componente teocrático, NC4, NC6 para tribos subjugadas), Império Songhay (ditadura, NC4), Liga Hotinohsavannah (democracia representativa, NC2), Mongol Grão-Canato (ditadura feudal, NC4–5).

Dados da Cronologia

NT: 5 (agronomia Tenochca, NT7; Mongóis, NT4)

Nível de Mana: baixo

Quantum: 6 Classe Infinity: R5

Zona Centrum: Dourada

Operações Extradimensionais

Ezcalli foi descoberto tão recentemente que a Infinity e outras partes na Linha-Base ainda estão tentando decidir sobre uma política em relação a ela. Uma vez que ninguém está preocupado com o desenvolvimento de tecnologia paracrônica por parte de Ezcalli, o debate é sobre a forma exata que a intervenção secreta deve assumir. Embora haja um amplo consenso (até mesmo por parte do governo mexicano da Linha-Base) de que algo deve ser feito para conter a Tenochca, ninguém pode concordar sobre o que fazer ou como fazer exatamente.

A principal preocupação da Infinity é coordenar as atividades dos grupos que querem “melhorar a sorte” dos nativos, para evitar a revelação do Segredo. A Comércio Estrela

Branca está interessada em alguns dos artefatos artísticos e culturais únicos das culturas Ezcalli, mas eles realmente não querem se disfarçar como pochtecas e participar das práticas religiosas locais. A Fundação Duncorne tem um interesse semelhante nos registros astronômicos de Tenochca e tem ainda mais dúvidas sobre a adoração de Huitzilopochtli. Os Operadores de Milagres normalmente se concentram em aliviar o sofrimento com os desastres naturais. Desaprova a intervenção política, exceto para a prevenção de guerras, mas muitos de seus funcionários estão pedindo que abram uma exceção.

A intervenção do Centrum em Ezcalli é ainda mais recente do que a descoberta da cronologia pela Infinity; os primeiros relatórios do que soa como atividade Centrana acabaram de aparecer. Relatos de uma visita de demônios balbucian-

tes na colônia Tenochca em Knasgord (na Linha-Base, La Rochelle, França) soam muito como viajantes paracrônicos interrompendo o sacrifício... e a Infinity tem certeza de que não houve visitas da Linha-Base. Por causa do momento suspeito, a Infinity suspeita que alguma fonte dentro da própria Infinity vazou as coordenadas paracrônicas de Ezcalli para o Centrum.



FREDERICO

Na história da Linha-Base, o Imperador Frederico I Barbarossa (“Barba Ruiva”) exemplifica o cravo da ferradura, o ponto de mudança que quase aconteceu. Ele quase trouxe as cidades ricas do norte da Itália para um Império comum, perdendo uma campanha graças à malária e perdendo a Batalha de

Legnano em 1176 apenas pela deserção de seu vassalo Henrique, o Leão, duque da Saxônia. Ele depôs Henrique com a ajuda de muitos bispos Alemães e quase quebrou o poder dos nobres Alemães, que (junto com as receitas de impostos da Itália) teriam unificado a Alemanha como nação, assim como seu contem-

porâneo Filipe II fez com a França. Sua luta com o papa Alexandre III quase acabou com o controle papal sobre as igrejas nacionais, o que poderia ter permitido que a Igreja se reformasse gradualmente, sem se fragmentar. E ele liderou a Terceira Cruzada em 1190, que quase tomou Jerusalém, exceto que Barbarossa se afogou no Rio Saleph e os exércitos Alemães se dissolveram.

Frederico, 1217

Assuntos Atuais

Um grupo da SS do Reich-5 busca transformar o Império Romano-Germânico no Primeiro Reich, um terreno fértil para os guerreiros Arianos.

Ponto de Divergência

1176; Frederico Barbarossa derrota as cidades Italianas na Batalha de Legnano, depois não se afoga durante a Terceira Cruzada em 1190, mas liberta Jerusalém, retorna e fortalece o poder Imperial na Alemanha e na Itália.

Principais Civilizações

Islâmica (multipolar), Chinesa (império com estados satélites), Ocidental (cada vez menos multipolar).

Grandes Potências

China Song (ditadura, NC4), Império Germânico-Romano (ditadura feudal decrescente, NC4), Egito Aiúbida (ditadura, NC3), Corásmia (ditadura, NC4), República de Veneza (oligarquia, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 3 (mais alguns aprimoramentos NT8 do Reich-5)

Nível de Mana: normal

Quantum: 3

Classe Infinity: Z2

Zona Centrum: Inacessível

Uma Ondulação no Rio

Nesta cronologia, Barbarossa conseguiu intimidar Henrique, o Leão; com seu apoio, ele derrotou as cidades Italianas; com seus fundos, ele apaziguou os nobres e declarou uma Cruzada; com o prestígio que ganhou como libertador de Jerusalém, obrigou o Papa a recuar. Sua política de encorajar a erudição e o conhecimento pode ter feito a diferença neste mundo, onde alguns estudiosos da corte têm acesso a magias sutis e terríveis. Seu bom relacionamento com os Cavaleiros Templários (com fama de bruxos), por meio do mestre cantor da corte, Wolfram von Eschenbach, também pode ter dado a Frederico um pouco de apoio mágico onde era importante.

Seja como for, ao morrer na cama em 1202, ele deixou o elo inquebrantável de uma nação Alemã para seu filho Henrique VI, que acrescentou a Sicília ao domínio imperial pelo casamento. Em 1204, aliado aos Venezianos, Henrique VI tirou o restante da Anatólia dos Bizantinos para adicionar aos an-

tigos territórios Seljúcidas que Frederico conquistara na Cruzada. O filho de Henrique, Frederico, o Príncipe Herdeiro, já mostra sinais de gênio, e os Novos Homens do Oriente trouxeram novos métodos de guerra e máquinas que fortalecerão e enriquecerão ainda mais o Império Romano-Germânico. Certamente, Frederico Barbarossa fundou um Reich que durará mil anos...

Operações Extradimensionais

A Divisão Corvo começou a operar em Frederico em 1214, movendo-se ao longo da Chronobahn (pág. 79), que vai da passagem dos Portas da Cilícia nos Montes Tauro, no sul da Anatólia, até a escarpa acima de Nicomédia, quase até o Mar Negro. Em sua extremidade sudeste, a Chronobahn entra em Nostradamus (pág. 138); em sua extremidade noroeste, ele muda para Agamenon (Q3, ano

atual 1189 AEC), que pode ser um paralelo mítico baseado nas lendas heroicas Gregas, ou simplesmente uma Terra alternativa de mana alto. Os tremores de realidade são comuns nesse paralelo, e alguns tremores secundários viajam ao longo da Chronobahn em Frederico, também.

Os Nazistas recrutaram três regimentos no valor de tropas Alemãs locais, que estão treinando em armas modernas e ciência militar da melhor maneira possível, com os recursos limitados de que dispõem. A principal base de treinamento Nazista é o castelo de Lampron, uma fortaleza inexpugnável com vista para as Portas da Cilícia e a extremidade Nostradamus do Chronobahn. Encontra-se na fronteira entre o Reino da Armênia Menor e o Reino de Icônio governado por Frederico da Suábia (filho de Barbarossa). Os Nazistas têm importantes postos avançados da Divisão

Corvo em Regensburg, a capital Imperial, Veneza, e Messina, na Sicília. Os agentes de Armanen já assassinaram Genghis Khan e bombardearam a Mongólia, o que lançou o norte da China no caos total.

A Patrulha tem que trabalhar muito discretamente aqui; é imperativo que os Nazistas não ponham as mãos em outro transportador totalmente funcional. Entre as possíveis feitiçarias dos aliados Templários do Império e os talentos selvagens psíquicos que as Mulas da Divisão de Corvos exibem, até o mais leve indício de atividade da Patrulha pode trazer um desastre. A Patrulha também suspeita que alguma terceira força opera nesta cronologia; a Ordem dos Assassinos sequestrou pelo menos um soldado da Divisão Corvo e pode ser responsável pela perda de dois Patrulheiros da corte Aiúbida no Cairo.

GALLATIN

“Quer permaneçamos em uma confederação, ou formemos as confederações do Atlântico e do Mississippi, não acredito que seja muito importante para a felicidade de qualquer uma das partes. Os da confederação ocidental serão nossos filhos e descendentes tanto quanto os da oriental, e me sinto tão identificado com aquele país, no futuro, quanto com este.”

– Thomas Jefferson para Joseph Priestley,, 29 de janeiro de 1804

Thomas Jefferson escreveu esta carta em muitas histórias (incluindo na da Linha-Base), mas não na cronologia nomeada em homenagem a seu Secretário do Tesouro, Albert Gallatin. Nessa cronologia, Alexander Hamilton morrera levando uma bala de Hessian na Batalha de Trenton, como aquela que quase matou o futuro presidente James Madison na história da Linha-Base. Madison sobreviveu em ambos os mundos para escrever sua Constituição, mas nesta cronologia, não havia Alexander Hamilton para defendê-la e explicá-la nos Documentos Federalistas, ou para unir a nova nação com uma política econômica forte. Os Estados Unidos se dividiram em muitas “confederações”, deixando Thomas Jefferson reverenciado por todas elas, mas presidente de apenas uma.

E Pluribus Nullium

Sem os Papeis Federalistas e a oratória de Hamilton, Nova York recusou-se

a ratificar a Constituição de 1787, condenando o pacto. Uma convenção aberta reformulou os Artigos da Confederação no ano seguinte, mas as tensões sobre o comércio Ocidental no Mississippi afastaram os colonos do Vale de Ohio ainda mais do fraco governo da Filadélfia. Quando Napoleão adquiriu a Louisiana em 1802, ameaçando sufocar o comércio Ocidental, Aaron Burr e Andrew Jackson lideraram uma expedição de obstrução que capturou Nova Orleans; sua República da Louisiana fez seu próprio tratado comercial com o país do Ohio, ignorando inteiramente o governo central.

Em 1860, apenas cinco estados permaneciam nos Estados Unidos da América (que adotou uma constituição centralizadora em 1815 semelhante ao documento de 1787): Connecticut, Nova York, Pensilvânia, Delaware e Nova Jersey. Oito outras repúblicas Americanas varreram o continente: Nova Inglaterra (retornando rapidamente à esfera de influência Britânica), a Confederação (na qual os estados de Maryland à Geórgia operam como nações quase independentes), a República da Louisiana (entre os rios Sabine e Mobile, tendo dividido a Flórida espanhola com a Geórgia), a Associação de Ohio (uma confederação libertária Jeffersoniana nos Vales do Ohio e no Alto Mississippi), a República do Texas (um estado escravista expansionista que se estende pelo México e ao norte até o país Indígena), Deseret (uma te-

ocracia mórmon na Grande Bacia), e a República da Califórnia Bandeira de Urso (incluindo os fortes da companhia ao norte, passando por Vancouver). Embora guerras de fronteira e brigas eclodissem de vez em quando, no geral, suas relações eram mais pacíficas do que no mundo exterior.

Após sua própria unificação em 1871, a Alemanha unificou o continente Europeu na Grande Guerra de 1914-1916, dobrando-o em uma união burocrático-econômica comum administrada por Berlim. Os Britânicos se ressentiam dessa usurpação de seus monopólios, mas pouco podiam fazer a não ser refleti-la em seu próprio Império, criando uma Comunidade econômica dominada por Londres. Ambas as potências sofreram reveses na Guerra do Pacífico, quando o Império Japonês (tendo se aliado à Rússia Soviética de Stalin) expulsou os Alemães da Indochina, das Filipinas e das Índias Orientais, e os Britânicos da China, Birmânia e Ilhas Sandwich. (A recusa do Texas em abrir o Canal da Nicarágua a qualquer potência beligerante tornou difícil para a Grã-Bretanha e a Alemanha cooperarem na retomada do Pacífico, mesmo que quisessem.) O bombardeio atômico Japonês de Calcutá encerrou a guerra. Grã-Bretanha, Rússia, Alemanha e Texas construíram suas próprias bombas nos cinco anos seguintes, resultando em uma Pax Atômica que permanece praticamente ininterrupta até hoje.

Operações Extradimensionais

Os agentes da Patrulha Infinity em Gallatin tentam reprimir as operações de contrabando massivas da Associação de Ohio (onde todas as drogas e muitas armas pesadas são completamente legais) para a Linha-Base, mas mal conseguem fazer cócegas no tráfico sem antes derrubar o governo de Ohio (da forma que é). Embora Ohio não tenha um exército digno de menção — essencialmente se aproveitando do Texas e dos Estados Unidos para sua defesa internacional e para a defesa contra o terrorismo Sioux — ele tem um conjunto notavelmente considerável de milícias locais. O turismo no extratemporal também é



tremendamente popular em Gallatin, especialmente por Texanos da Linha-Base ansiosos para ver a República da Estrela Solitária em pé.

Gallatin, 2004

Assuntos Atuais

A América do Norte balcanizada se abriga sob o guarda-chuva nuclear Texano enquanto Alemães, Japoneses e Soviéticos duelam pelo controle global.

Ponto de Divergência

1776; Alexander Hamilton morre na Batalha de Trenton. O consideravelmente mais libertário Albert Gallatin torna-se o primeiro secretário do Tesouro, e os nascentes Estados Unidos se desintegram.

Principais Civilizações

Ocidental (império com rivais), Ortodoxa (império com satélites), Japonesa (império).

Grandes Potências

Associação Europeia (oligarquia militar, NC4 para Alemães, NC5 para outras nações), União Soviética (ditadura, NC6), Império Japonês (oligarquia militar, NC4-5 para Japoneses, NC6 para nações subjugadas), Comunidade Britânica (democracias representativas, NC4), República do Texas (democracia representativa, NC3 para brancos, NC5 para não-brancos).

Dados da Cronologia

NT: 7 (algum equipamento militar, NT8 baixo)

Nível de Mana: baixo

Quantum: 5 Classe Infinity: P9

Zona Centrum: Inacessível

4

GERNSBACK

Este mundo Quantum 7 segue as mesmas leis físicas que a Linha-Base, mas com algumas variações estranhas que levaram o progresso técnico a uma série de desvios muito bizarros. Por exemplo, os dirigíveis rasgam os céus lado a lado com gigantescos aviões de carga movidos a energia atômica. O transistor é desconhecido, mas armas de raios e carros aéreos são comuns. Aqui, a régua de cálculo é rei.

Os primeiros Patrulheiros aqui viram os imponentes edifícios Art Déco, os elegantes carros aéreos e as onipresentes torres de potência e nomearam esse paralelo em homenagem a Hugo Gernsback, tecnófilo utópico e fundador da ficção científica moderna. Muito sobre o mundo parece algo saído de uma aventura de ficção científica dos anos 1930, dos jetpacks pessoais ao poder benevolente do Conselho Mundial de Ciência.

A história de Gernsback diverge da Linha-Base com o casamento de Nikola Tesla, o último dos cientistas loucos, com a filha de J.P. Morgan, o último dos barões ladrões. Na história da Linha-Base, Tesla e Anne Morgan se tornaram bons amigos, mas Tesla morreu solteiro e falido, a maioria de suas in-

venções permanecendo em sua cabeça ou esboçadas em seus cadernos. Em Gernsback, o casamento de Tesla o estabilizou emocionalmente e financeiramente, e ele revolucionou virtualmente todos os aspectos da vida moderna.

O Mundo do Amanhã

Em 1902, a Companhia de Rádio Morgan-Tesla iniciou transmissões de rádio globais de Wardencliff, Long Island. O imenso sucesso do rádio global libertou Tesla para se concentrar em seu objetivo de toda a vida: transmitir energia elétrica sem fios. Após anos de árduo trabalho de laboratório com equipes de técnicos, a Morgan-Tesla apresentou o sistema de transmissão de energia de Tesla. O resultado foi o pânico global e a quebra do mercado de ações. As empresas Morgan estabilizaram primeiro a América, depois a Alemanha; o plano Dawes-Morgan acabou reescrevendo a Constituição Alemã para acabar com sua instabilidade política e econômica crônica. A prosperidade restaurou a confiança nas instituições Europeias, como a Liga das Nações, e permitiu que o mundo enfrentasse outro pânico em 1929 e crises na China e na Etiópia em 1933 e 1935.

A Liga forçou os agressores a recuar em ambos os casos, estabilizando ainda mais a ordem mundial.

A próxima crise começou traiçoeiramente, quando o físico Alemão Otto Hahn dividiu o átomo em 1938. A Liga encarregou o recém-fundado Conselho Mundial de Ciência (CMC) de um programa de desenvolvimento de usinas atômicas. Em 1945, o CMC estava construindo usinas atômicas na Alemanha e na América. Quando o físico soviético Andrei Sakharov desertou e alertou o mundo sobre o plano de Stalin de construir uma bomba atômica, a Liga respondeu instantaneamente e declarou guerra à União Soviética em 1951. A guerra foi o conflito mais massivo dessa história mundial, com milhões de homens lutando em ambos os lados. O CMC produziu um fluxo interminável de superarmas para a Liga, de tanques disparando feixes de partículas a mísseis teleguiados. Por fim, os cientistas de Stalin se revoltaram contra seus planos malucos, destruindo o projeto da bomba e se rendendo aos paraquedistas do CMC lançados das superasas da Liga. Stalin morreu em 30 de abril de 1953 na confusa captura de Moscou, e o mundo estava em paz mais uma vez.

A Liga das Nações e o Conselho Mundial de Ciência enfrentaram a gigantesca tarefa de reconstrução. A Liga assumiu a administração da Rússia e os “Impostos da Liga”, que haviam pago pela guerra nos países membros, agora pagavam pela reconstrução e conversão em tempos de paz. A Liga colocou todas as pesquisas de energia atômica sob o controle do CMC para evitar que qualquer outra nação tentasse construir armas atômicas. O Tratado de Nova York de 1957 formalizou os poderes da Liga, tornou os Impostos da Liga permanentes e determinou a coordenação econômica dos países da Liga com as diretrizes e previsões do CMC. Finalmente, estabeleceu as Forças de Paz da Liga (FPL), um exército permanente da Liga das Nações.

As incríveis invenções feitas durante a guerra foram aperfeiçoadas e comercializadas para civis, e um enorme boom econômico começou quando as fábricas de guerra mudaram para a produção em tempos de paz. O Míolos Eletrônicos inventado pouco antes do início da guerra começou a produzir previsões econômicas, que a Liga usou para gerenciar a economia global. A FPL conteve as poucas rebeliões contra a Liga na Índia, África e Oriente Médio, e o CMC impediu uma tentativa do governo revolucionário de Cuba de se

retirar da Liga. O Conselho nem mesmo esperou pela autorização da Liga antes de cortar toda a energia elétrica da ilha e forçando a derrubada do regime de Castro. O mundo está unificado e em paz sob o governo benevolente das Grandes Potências, da Liga das Nações e do Conselho Mundial de Ciência. O planejamento e a tecnologia lidarão com os deslocamentos econômicos naturais da era do pós-guerra. Nada pode dar errado.

(Veja **GURPS Alternate Earths** para mais detalhes.)

Operações Extradimensionais

A missão principal dos PIs em Gernsback é fazer frente às operações em grande escala do Centrum aqui. A estratégia óbvia do Centrum é transformar rapidamente o CMC em um governo mundial tecnocrático que espelhe a própria elite cinza do Centrum. Então o Centrum poderia facilmente montar um golpe decaptante e governar o mundo. Gernsback é um dos favoritos dos radicais do Centrum, que defendem parcerias com outras cronologias. Se a guerra dimensional fosse mais tranquila, eles poderiam até ganhar seu ponto: o CMC está perto de muitas atitudes Centranas “corretas” e poderia ser um aliado formidável, de fato.



Portanto, a Patrulha oferece ajuda secreta aos movimentos anticoloniais em todo o mundo, enquanto espera evitar os Agentes de Operações Especiais do CMC, terrivelmente competentes e incrivelmente (de cair o queixo) instrumentalizados. Embora os físicos da Linha-Base tenham quase certeza de que Gernsback não está nem perto de descobrir a tecnologia paracrônica, ninguém quer fazer apostas contra os herdeiros de Tesla.

Os PIs também impedem que os aspirantes a inventores da Linha-Base apareçam em Gernsback. Esses encrenqueiros se dividem em dois tipos: aqueles que querem inventar o transistor em Gernsback e ganhar um bilhão de dólares, e aqueles que têm certeza de que o CMC financiará suas máquinas de moto contínuo.

A última tarefa dos PIs é ajudar turistas em dificuldades — mesmo com os melhores backups e dispositivos de segurança que o CMC pode criar, zepelins queimam e carros aéreos caem. As viagens a Gernsback parecem atrair os turistas mais estranhos da Linha-Base — alguns Patrulheiros ainda se lembram com horror da dificuldade que tiveram para reunir todos os Klingons perdidos de uma convenção de ficção científica da Linha-Base realizada na Nova York

Gernsback, 1965

Assuntos Atuais

O Conselho Mundial de Ciência elimina todas as ameaças à tecno-utopia no fantástico Mundo do Futuro!

Ponto de Divergência

1893; Nikola Tesla se casa com Anne Morgan, filha do banqueiro J.P. Morgan, e, portanto, permanece são o suficiente para inventar o rádio e a transmissão de energia com financiamento de Morgan.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar).

Grandes Potências

Conselho Mundial de Ciência (tecnocracia, NC4), Estados Unidos (democracia representativa, NC3, NC5 para negros), República Alemã (democracia representativa, NC4), Império Britânico (democracias representativas, NC4), Império Japonês (oligarquia militar-corporativa, NC4-5).

Dados da Cronologia

NT: (6+2) (armas, até NT(6+3); potência de transmissão, NT6^)

Nível de Mana: sem mana

Quantum: 7 Classe Infinity: R9

Zona Centrum: Escarlate

de Gernsback. Outras atrações turísticas populares incluem o Skydeck do Edifício 1K-Altura, o Aerocarro Steeplechase Cumberland Gap, cruzeiros de zepelim para o Hilton Amazonas e o Expresso do Oriente Elétrico (Paris a Pequim em 36 horas). A maior atração, no entanto, são as festividades do Dia de Tesla (10 de julho) na sede do CMC no Queens (inspirado no Perisfério e no Trylon da Feira Mundial de 1939), que apresentam desfiles, demonstrações científicas, e uma queima de fogos realmente espetacular.

A Comércio Estrela Branca vende metais leves a granel, medicamentos e mudas de novas variedades de lavouras em Gernsback. De lá, a Estrela Branca compra principalmente diferentes variedades de plantas, ligas supercientíficas e artefatos culturais — há uma grande demanda na Linha-Base por aquarelas originais de Hitler, óleos sobre tela de Frank Paul e ficção científica pelas versões de Gernsback de Poul Anderson, Robert Heinlein e Isaac Asimov.

O CMC produziu um fluxo interminável de superarmas para a Liga, de tanques disparando feixes de partículas a mísseis teleguiados.

Os governos dos Estados Unidos e da Europa estão sob pressão crescente de defensores dos direitos civis, feministas e outros preocupados com a aceitação despreocupada de Gernsback da discriminação generalizada de raça e sexo. No entanto, existem apenas alguns grupos minoritários em Gernsback ten-

tando propor alternativas, descartados como excêntricos isolados pela grande maioria da opinião pública. Assim, os ativistas da Linha-Base, limitados pela política da Infinity envolvendo O Segredo, ainda não foram capazes de conceber uma abordagem eficaz.

4

LÊNIN-1

O presidente Franklin Roosevelt não estava com a melhor saúde durante a campanha eleitoral de 1944. Na verdade, ele mal estava aguentando fazer a campanha. Na Linha-Base, ele foi capaz de reunir energia para lutar contra o Eixo. Lá, ele até teve a lucidez de tirar o constrangedoramente esquerdista Henry Wallace da chapa democrata em favor do político abertamente anticomunista, Harry S. Truman. Em outra cronologia, com sua saúde (ou seu julgamento dos vice-presidentes) um pouco pior, ele deixou o intensamente pró-soviético Wallace a um centímetro de distância do Salão Oval. Tanto na Linha-Base quanto em Lênin-1, ele morreu no cargo em 12 de abril de 1945.

O Ocidente é Vermelho

Os historiadores de esquerda da Linha-Base estavam certos, de certa forma; sem a postura agressiva dos Americanos na década de 1940, não havia Guerra Fria. Os Soviéticos ocuparam a Alemanha e o Japão e apoiaram os governos Comunistas na França, Itália, Irã e Grécia enquanto os Estados Unidos se concentravam na reforma social, desarmamento e reajuste econômico. Quando a China caiu nas mãos dos Comunistas de Mao em 1949, os Republicanos reclamaram de “perder a China”, mas não podiam vender uma guerra terrestre na

Ásia ao povo Americano, mesmo que houvesse algum lugar para combatê-la. (Coreia, Indochina e Filipinas também se tornaram Comunistas.) Churchill

também não conseguiu manter os Britânicos no esforço de contenção: a Índia tornou-se uma república Socialista independente, a Malásia, o Quênia e Aden ca-

Lênin-1, 1989

Assuntos Atuais

Os Estados Unidos são a última potência capitalista em um mundo que se tornou comunista.

Ponto de Divergência

1944; Roosevelt deixa o vice-presidente Wallace na chapa em vez de Truman, e o dedicado pró-Soviético Wallace torna-se presidente após a morte de FDR no cargo.

Principais Civilizações

Ortodoxa (império com estados satélites), Ocidental (multipolar), Chinesa (império com estados satélites), Índica (império).

Grandes Potências

União Soviética (ditadura, NC5), República Popular da China (ditadura, NC6), Estados Unidos (democracia representativa, NC4), República Popular da Índia (democracia representativa, NC5), República da Grã-Bretanha (oligarquia, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 7 (espaço, NT (7+1))

Quantum: 5

Zona Centrum: Inacessível

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: Z4

Outros Mundos Comunistas

Embora mundos com revoluções Comunistas bem-sucedidas não sejam particularmente raros, mundos em que o Comunismo conseguiu exceder seu efeito não desprezível na história da Linha-Base são, com apenas cinco conhecidos, incluindo **Lênin-1** e Campbell (pág. 119).

Lênin-2 é o paralelo infernal do ecodesastre (pág. 135).

Em **Lênin-3** (Q6, ano atual 2004), Mussolini permaneceu Comunista e seu governo apoiou os trabalhadores Catalães, que eram a “terceira força” Antisoviética e Antifascista na Espanha durante a Guerra de 1936–1939. Cárdenas do México trouxe seu próprio governo socialista para o “Eixo Socialista anti-Moscou” de Mussolini em 1938, e o Eixo de Mussolini permaneceu neutro durante “a luta interfascista” da Segunda Guerra Mundial. A aliança EUA-Reino Unido assumiu uma postura cada vez mais tecnocrática após a guerra e lançou uma série de enormes “Iniciativas Manhattan” governamentais. Cientistas do governo pretendiam projetos como viagens à Lua, o carro com célula de combustível (causado pela preocupação com a adesão do governo socialista do Irã ao Eixo em 1953), o stratojet Concord e assim por diante para manter a liderança do Ocidente, mesmo após o colapso Soviético na década de 1960.

Em **Lênin-4** (Q6, ano atual 2027), uma recessão Ocidental mais severa na década de 1970 forçou a perestroika uma década antes, com os Estados Unidos em uma posição de fraqueza. Os EUA e a URSS concordaram em coo-

perar industrial e economicamente para dominar a Terra e o espaço. Eles são desafiados por um movimento não alinhado centrado em Brasília, os Povos Unidos da Terra, e por uma megacorporação aeroespacial recém-formada, Terradyne, Inc.

A Patrulha usa descuidadamente o prefixo “Lênin” para denominar outros mundos com variações importantes da história socialista da Linha-Base. Em **Lênin-5** (Q5, ano atual 1965), Bukharin, e não Stalin, assumiu a União Soviética em 1924. Bukharin não expurgou o Exército Vermelho, o que facilmente repeliu a Operação Barbarossa em 1941, causando um golpe da Wehrmacht contra Hitler, o que abortou a guerra. O general Jukov assumiu após a morte de Bukharin em 1956, denunciando-o e revelando os gulags ao Ocidente. Zhukov está buscando uma reaproximação total com os EUA contra a China de Mao; a Alemanha fascista permanece neutra.

Em **Lênin-6** (Q3, ano atual de 1922), Bakunin venceu a disputa sobre Marx na Primeira Internacional de 1872, e o anarquismo socialista continua sendo a onda progressista do futuro entre a intelectualidade. Os soviets Bakuninistas de Kropotkin derrubaram os czares em 1918; os coletivos resultantes estão travando uma guerra desesperada e desorganizada contra invasores Britânicos e Japoneses, que são aliados de esquadrões da morte Marxistas dirigidos por Lênin, Trotsky e Dzerzhinsky.

íram nas mãos dos rebeldes Comunistas, e Nasser conduziu o Egito para o campo Soviético ao lado do Israel Socialista. As eleições de 1952 destronaram o “leão no inverno”; Churchill se aposentou e aceitou o cargo de professor de história no Fulton College em Missouri.

Os Estados Unidos responderam aos movimentos Comunistas no hemisfério Ocidental: o presidente Eisenhower derubou Arbenz na Guatemala e desembarcou os fuzileiros navais em Havana em 1959. O presidente Nixon continuou essa postura agressiva na República Dominicana e no Peru, mas acelerou o estatismo doméstico de Eisenhower ainda mais à medida que a economia do pós-guerra lentamente perdeu força. A Grã-Bretanha se tornou uma república Socialista em 1974, mesmo ano em que a Índia se tornou formalmente uma Re-

pública Popular (e detonou uma bomba atômica para anunciar sua independência tanto dos Soviéticos quanto dos Chineses). Em 1981, o México tornou-se Comunista, sem qualquer reação do presidente Kennedy. A América apertou o cinto, aceitou o mal-estar e o declínio e se agachou para esperar o fim. Ou as superpotências Comunistas se destruiriam (e a todos os outros) em uma guerra nuclear, ou a inevitável dialética da história varreria o capitalismo de lado e os Estados Unidos se juntariam à Rússia, China, Europa e Índia em uma pobreza sombria e igualitária.

Operações Extradimensionais

A China da Linha-Base não morre de amores pelo governo paralelo de Pequim,

que continua com políticas fome em massa e coletivismo industrial em desfavor do Politburo da Linha-Base. Ela é uma agente ativa no planejamento das poucas operações de Patrulha que tentam desarmar a política suicida do Kremlin de Lênin-1, que está esticando demais sua corda econômica tentando permanecer no controle da Europa, Oriente Médio e África, enquanto mantém seus exércitos com força total para derrotar a China e intimidar a Índia. Afinal, perguntam os Chineses da Linha-Base nas reuniões do Conselho Infinity, quem mais tem mais experiência em reverter o “diversionismo de esquerda”? Embora suspeitem que a China queira assumir o controle do Lênin-1 no atacado, o CINU não tem melhores alternativas. A Patrulha espera o melhor e planeja a transição de Lênin-1 para o status de paralelo infernal.

LÚCIFER-5

Em 30 de junho de 1908, um fragmento de buraco negro se chocou contra a Terra. Na Linha-Base, atingiu o vale de Tunguska, na remota Sibéria. Em outra cronologia, o planeta havia girado seis horas depois quando o bólido o atingiu. São Petersburgo, na Rússia, foi instantaneamente destruída,

matando o Czar e toda a família real. A Rússia entrou em colapso no caos e a Alemanha ocupou os destroços para se apoderar do que pudesse.

Depois do Céu Cair

Nas ruínas radioativas de São Petersburgo, os cientistas do Instituto Kaiser

Wilhelm (ajudando na ocupação de uma Rússia desintegrada) encontraram algo que não esperavam. Eles descobriram as chaves para o futuro — estranhos elementos que apelidaram de “astronium” e “petrinium”. O Astronium poderia ser incluído em superbombas que congelavam o equilíbrio de poder, especialmente após

a descoberta do astronômico em crateras de meteoros antigas no México, Congo Belga e Mesopotâmia. O Petrinium poderia ser usado para energizar cidades com energia elétrica, iluminando-as com apenas o custo do fio. E qualquer um poderia alimentar o núcleo das naves-tocha de Willy Ley que voaram para os planetas, de alguma forma desafiando as leis convencionais de ação e reação.

As grandes potências se mudaram para o espaço, usando a rápida colonização e exploração planetária como uma "válvula de escape" psicológica, programa de pleno emprego e subsídio para grandes empresas após o pânico do mercado de ações de 1929 e 1930. Estados Unidos, Alemanha, Grã-Bretanha e Japão têm estações espaciais em órbita baixa da Terra (*Jefferson*, *Valhalla*, *Victrix* e *Yamato*, respectivamente); o sistema externo abriga um estaleiro Italiano em Io e uma base Alemã em Ganimedes, e a Estação Ceres da Grã-Bretanha está "a meio caminho de todos os lugares", como diz orgulhosamente a Real Força Espacial (RSF). A colônia Marsport da Grã-Bretanha domina aquele mundo seco e fechado por canais; A França explora os oceanos de água com gás de Vênus; os Italianos prospectam as minas ferventes de Mercúrio; todas as potências têm

bases lunares com artilharia lunar treinada nas capitais da Terra. Nos espaçoporto de Pearl Harbor a Cingapura, astronautas

com suas jaquetas de couro e bronzeados de raios cósmicos se exibem com orgulho, sabendo que são os herdeiros do futuro.

Lúcifer-5, 1938

Assuntos Atuais

Ousados aviadores Alemães, Americanos e Britânicos exploram os planetas em suas naves-tocha atômicas, enquanto o Japão Imperial e outras potências lutam pelo espaço.

Ponto de Divergência

1908; Níveis de bólido de Tunguska em São Petersburgo, Rússia, deixando a Alemanha suprema na Europa por padrão, e introduzindo um elemento superscientífico no alvorecer da era do ar.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Japonesa (império)

Grandes Potências

Império Alemão (ditadura, NC5), Império Britânico (democracia representativa, NC4), Estados Unidos (democracia representativa, NC3, NC5 para negros), Império Japonês (ditadura, NC5), Itália Fascista (ditadura, NC5), França (democracia representativa, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 6 (eletricidade e aeroespacial, NT6^)

Nível de Mana: nenhum na Terra, baixo em Marte, normal em Vênus.

Quantum: 6 Classe Infinity: R9

Zona Centrum: Laranja

Outros Luciferos

*"Então! Caíste dos céus, astro brilhante, filho da aurora!
Então! Foste abatido por terra, tu que prostravas as nações!"*

– Isaías 14:12

A Infinity deu início à designação de "Lúcifer" para se referir aos mundos que sofreram um impacto devastador de cometas ou meteoros. Com a descoberta de Lúcifer-3, a Patrulha ampliou seu uso para abranger outros tipos de desastres interestelares.

Um meteorito "matador de dinossauros" atingiu **Lúcifer-1** (Q7, ano atual de 1991) em 1888, destruindo a vida humana em todos os lugares, exceto na Nova Zelândia. O vulcanismo contínuo no hemisfério norte tornou quase toda a atmosfera quase irrespirável; os sobreviventes da Nova Zelândia estão reduzidos à selvageria NT2.

Em **Lúcifer-2** (Q3, ano atual 1492), o "Evento Canterbury" (um enxame de meteoritos atingindo a Lua em 1178) errou a Lua e se espalhou pelo hemisfério oriental, exterminando a civilização urbana e dando início a uma nova Idade do Gelo. As civilizações dominantes são o Império Aimará ao longo da costa Brasileira e uma confederação Muskogean no Vale do Ohio, ambas NT2.

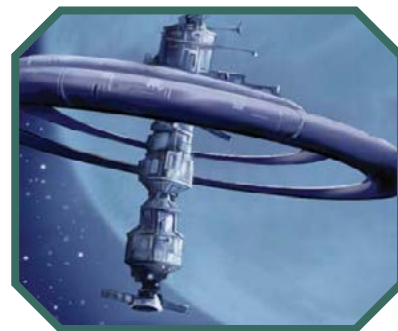
Em **Lúcifer-3** (Q5, ano atual 2004), a radiação de uma supernova próxima ou a dispersão de raios gama esterilizou a superfície da Terra em 1979. Habitante da Linha-Bases estão sistematicamente saqueando as ruínas de sua civilização humana NT7 em busca de tesouros de arte que possam ter sobrevivido, e matérias-primas refinadas.

Lúcifer-4 (Q3, ano atual 64.403.225 EAC) é um paralelo do final do Cretáceo onde o meteorito de irídio acabou de cair no Yucatán (pág. 84).

No mundo de mana normal **Lúcifer-6** (Q3, ano atual 747 EAC), um cometa excêntrico entrou em uma órbita "rasante" na Terra por volta de 2350 EAC, causando mudanças catastróficas no clima a cada 400 anos. Os magos da Babilônia e do Egito planejam invadir e conquistar o cometa quando ele voltar, no próximo ano.

Operações Extradimensionais

Centrum e Linha-Base duelam por influência neste paralelo, mas ao invés de escolher lados e lutar uma guerra por procuração, a Intermundos e a Patrulha estão tentando se infiltrar nas forças espaciais de todas as potências. O Centrum acredita que a RSF, o Raumwaffe, a US Space Corps, e suas contrapartes Francesas, Japonesas e Italianas têm o que é preciso para formar o núcleo de um novo Centrum, uma elite aeroespacial capaz de ditar condições à Terra abaixo deles. A Infinity acredita que isso é um absurdo, mas não pode negar a lógica de que a superioridade, em último caso, trará consigo o comando desta cronologia. Os dois lados também competem para analisar e controlar os muitos artefatos estranhos, ruínas, estilhaços de realidade e fenômenos anômalos espalhados por todo o sistema solar de Lúcifer-5.



MERLIN

"Agora me tornei a Morte, destruidor de mundos."

— Robert Oppenheimer,
testemunhando o teste atômico
Trinity, 16 de julho de 1945

O Dr. Oppenheimer citou essas palavras do *Bagavadeguitá* na Linha-Base e em outros lugares, mas apenas em uma cronologia ele, sem saber, completou um ritual necromântico ao fazê-lo. No mundo conhecido como Merlin, Oppenheimer rasgou o tecido da realidade e um poderoso cataclismo explodiu... e permaneceu. A "Tempestade do Inferno", um tornado feitiçeiro de três quilômetros de altura, espalhou partículas de oz (pág. 74) por um trecho de 3.000 km na América do Norte. A "Queda de Mana" despertou a magia do mundo, especialmente no raio de 300 km em torno de Alamogordo, Novo México. Aquele "Cinturão de Mana" se tornou o coração do crescimento da indústria Americana no pós-guerra: a magia.

A Magia Retorna

Em última análise, a Queda de Mana apenas tornou os Estados Unidos ainda mais poderosos na história de Merlin do que na Linha-Base. Com quase todo o Cinturão de Mana em solo Americano e com as forças desenfreadas do capitalismo desencadeadas nos novos brinquedos maravilhosos que a magia traz, a diferença foi enorme. Mágicas de transporte colocaram a estação *Hermes* dos Estados Unidos em órbita em 1968. Os "boinas negras" montados em dragões e a 101ª Divisão Mágico-transportada cercaram os comunistas no Vietnã e instalaram um homem forte pró-América em 1974; tapetes voadores transportaram as forças especiais dos EUA para Teerã em 1979; o Muro de Berlim desapareceu no ar em 1990; em uma operação secreta no Afeganistão em 2000, uma CIA mais sobrenaturalmente experiente salgou os zumbis da Fraternidade dos Mortos que planejavam destruir o World Trade Center. Ainda mais forte, o México mais próspero refletiu em maior benefício para os EUA. O governo Chinês abraçou os valores tradicionais e o capitalismo com ainda mais fervor do que na Linha-Base; os Comunistas mais perigosos que restaram no mundo são os senhores da guerra seguindo Josef Stalin reanimado na

Bielo-Rússia e no Cáucaso, e uma mente-colmeia de pinguins feitiçeiros na Antártica. Apenas a Argentina fascista, governada por uma imortal Evita Perón e apoiada pelos feitiçeiros Nazistas do Grupo Condor, permanece uma ameaça ao mundo livre — a vitória da Argentina na Guerra das Malvinas deu um novo ímpeto aos movimentos neofascistas mágicos da Romênia ao Egito.



Operações Extradimensionais

A Infinity descobriu Merlin em seu ano local de 1992, quando a Patrulha enviou uma missão de resgate ao Novo México em busca de um transportador encalhado deixado de lado por uma tentativa de invocação de anjo. Os Paralabs acham a magia de Merlin inovadora, tecnológica e científica, e está ansiosa para aprender mais. Apenas as dificuldades inerentes de se infiltrar em um mundo NT8 (especialmente um com leitura de mente mágica) restringem as missões dos Batedores de coletar informações sobre todos os tópicos possíveis. Até mesmo aparelhos mágicos civis não classificados comprado de um Merlin Wal-Mart levou a avanços teóricos úteis na Linha-Base.

Desconhecido para a Infinity, no entanto, começando em 1998 (ano 2021 na Linha-Base), a CIA de Merlin enviou seus próprios agentes para investigar e se infiltrar na Linha-Base, usando feitiços de viagem planar ultrassecretos. Entre seus principais agentes está Georgia Bush; seu dis-

Merlin, 2004

Assuntos Atuais

Em um mundo de magia e tecnologia, os Estados Unidos enfrentam os desafios do novo milênio com o melhor de ambos.

Ponto de Divergência

1945; A detonação de Trinity desencadeia a Tempestade do Inferno, um cataclismo permanente que aumenta os níveis globais de mana. Uma segunda detonação na Antártica desencadeia outro ainda maior em 1949.

Principais Civilizações

Ocidental (império com rivais), Chinesa (império), Ortodoxa (império com rivais), Índica (império).

Grandes Potências

Estados Unidos (democracia representativa, NC3), República Popular da China (ditadura, NC5), República Russa (oligarquia, NC4), México (democracia representativa, NC4), Índia (democracia representativa, NC4), Argentina (ditadura, NC5).

Dados da Cronologia

NT: (7+1) Tecnomagia Nível de Mana: alto (raio de 300 km de Alamogordo, Novo México e num raio de 2.400 km da Terra da Rainha Maud, Antártica); normal (em qualquer outro lugar)

Quantum: 3 Classe Infinity: Z2 Zona Centrum: Inacessível

farce (trabalhando para obter um Ph.D. em cliondinâmica medieval com uma bolsa da Fundação Duncorne) lhe dá muitas desculpas para viagens transdimensionais legítimas — e uma boa desculpa para suas viagens regulares de volta a Merlin para relatar as descobertas.

Desconhecido para a Infinity *ou* para a CIA de Merlin, o Grupo Condor na Argentina fez um “Pacto Perón-Pinguim”, dando-lhes acesso à Tempestade do Inferno na Terra da Rainha Maud. Para sua surpresa, eles não apenas adquiriram alguns artefatos muito interessantes e percepções mágicas, mas também fizeram contato com a Ordem Armanen do Reich-5. Desde o início deste ano, a Buenos Aires de Merlin hospedou um esconderijo da Divisão Corvo (e um Kern do Amt Z: veja pág. 67), iniciando o que poderia ser uma amizade muito perigosa.

(Veja *GURPS Technomancer* para mais detalhes.)

Outros Merlins

A Infinity descobriu mais dois mundos de mana normal com Tempestades do Inferno desde 2015, os quais receberam uma designação Merlin; Merlin é, portanto, oficialmente Merlin-1.

No **Merlin-2** (Q3, ano atual 2027), um grupo dissidente do Hamas bombardeou Jerusalém em 2012, desencadeando o “Manaclismo” e transformando tudo do Cairo a Damasco em uma zona de mana alto. Outra bomba nuclear terrorista, detonada em um petroleiro na zona portuária de Galveston, em 2016, destruiu Houston totalmente na Tempestade do Inferno resultante, mas também destruiu o alto-mana do Oeste Americano; uma terceira bomba nuclear pode muito bem destruir a cronologia. A Patrulha, assim como a maioria dos governos locais, está em uma corrida incessante contra o terror, enquanto quimeras e monstros vagueiam por uma América mágica e enfurecida.

A Patrulha descobriu o **Merlin-3** (Q3, ano atual de 1942) apenas no ano passado; sua Tempestade do Inferno engoliu Nuremberg, Alemanha em 1919. A zona de mana alto é quase inteiramente Alemã ou ocupada por Alemães (Alsácia-Lorena e Boêmia), dando à Alemanha uma vantagem mágica na Segunda Guerra Mundial em curso nesta cronologia. A Infinity está cautelosamente tentando apoiar os Aliados Ocidentais sem entregar O Segredo para feitiçeiros da suspeitos da inteligência militar. A Patrulha também está tentando se infiltrar e desviar os programas de pesquisa atômica do Merlin-3, que ela suspeita que podem destruir o mundo se for bem-sucedido! (Consulte *GURPS WW; Weird War II* para obter mais detalhes.)

4

MUNDOS ENIGMÁTICOS

BLIP

Esta cronologia Quantum 4 de baixo mana parece ter uma velocidade de fluxo temporal diferente. Para dizer o mínimo. Um dia gasto lá equivale a apenas seis minutos e 12,5 segundos em outro lugar. O mundo é habitado; seu pessoal está atualmente em NT3, mas eles estão avançando muito rapidamente! Supondo que as civilizações de Blip (que parece ser dominada por um domínio Huno-Bizantino compartilhado entre o Danúbio e os Jaxartes) se se desenvolvam mais ou menos na velocidade que as da Linha-Base o fizeram, elas devem dividir o átomo nos próximos 14 meses e, possivelmente, inventar a paracrônica algumas semanas depois disso...

ENIGMA

Na data local 12 de julho de 1982 — 26 anos atrás — toda a população da Terra alternativa sem mana em Quantum 7 chamada Enigma... desapareceu. A Patrulha Infinity descobriu essa cronologia em 2012, 11 anos após o desaparecimento. Até julho daquele ano, Enigma parecia ter sido um paralelo próximo. A diferença mais notável foi que os Ramones nunca fizeram turnê pela Inglaterra e, aparentemente, como consequência, a banda The Clash nunca se formou. Seis meses de estudo

cuidadoso não produziram nenhuma evidência do que aconteceu — nenhuma tensão milenar, nenhum aumento de avistamentos de OVNI, nenhum cataclismo, nenhuma Segunda Vinda, nenhuma peste global de poeira — e nada parecido com isso aconteceu antes ou desde então em qualquer outro mundo nos registros do Serviço de Entrada. O Conselho Infinity encerrou a investigação, mas declarou o mundo Classe Z1, apenas para garantir.

MICROMUNDO

Nesse paralelo Quantum 3, algo muito estranho aconteceu no ano de 1892. Até aquele verão, esse mundo tinha sido um paralelo bastante próximo, com algumas diferenças literárias e alimentares. Mas divergiu rapidamente ao longo de um período de algumas semanas: toda a humanidade encolheu em um fator linear de cerca de 70, a uma altura média de pouco mais de 2,5 cm e peso médio de cerca de 30 gramas. (Muitos animais domesticados encolheram pelo mesmo fator.) Seus cientistas nunca conseguiram uma explicação, e até agora os da Infinity tampouco! (Um cometa muito brilhante apareceu nos céus sobre Micromundo em maio de 1892, e em nenhum outro mundo conhecido.) As várias leis da física que parecem tornar “pessoas minúsculas” impossíveis

foram de alguma forma contornadas, embora a lei do quadrado-cubo e assim por diante ainda são válidas para objetos inanimados. Micromundo é mana baixo, mas o efeito não parece mágico, pelo menos não da forma que os Paralabs entendem que a magia funciona.

Após um período inicial de pânico e guerras globais de extermínio contra os ratos não encolhidos, Micromundo se recuperou e agora está muito próspero de muitas maneiras; há muito mais recursos disponíveis! As viagens marítimas e aéreas são muito mais difíceis, é claro, já que o clima agora é um perigo muito maior. As guerras entre humanos recomeçaram (começando com uma guerra contra uma Microhungria comunista expansionista na década de 1920), mas há muito pouca ameaça nuclear, uma vez que a menor bomba atômica possível é inconvenientemente grande para combatentes de poucos centímetros de altura. O Micro ano é 1970; eles estão no final do NT7.

A observação do Micromundo tem sido muito limitada, inicialmente na suposição de que a existência de “gigantes” provavelmente destruiria o espírito dessas pessoas. Dado que os tabloides em Micromundo agora vendem “avistamentos de gigantes” nas prateleiras, esse medo pode ter sido exagerado, assim como o medo de que o encolhimento pudesse de alguma forma ser contagioso — parece ser totalmente exclusivo

Micromundanos

-39 pontos

Os habitantes do Micromundo são humanos normais em sua própria cronologia e usariam modelos normais em um jogo baseado no Micromundo. (Ratos não encolhidos, por outro lado, teriam valores de ST acima de 40!) Em outros lugares nos mundos infinitos, entretanto, eles usam o seguinte modelo. Sem biônica, mágica ou outros aprimoramentos, o ST máximo e o movimento básico de um Micromundano são iguais a 1.

Modificadores de Atributos: ST-9 [-90].

Modificadores de Características Secundárias: Deslocamento Básico-4 [-20].

Vantagens: Consumo Reduzido 4 (uma refeição por dia, -25%) [6]; Duro de Matar 5 [10]; Escavação 1 (Apenas solo, -50%) [18]; RD 20 (apenas contra dano de queda, -60%) [40]; Resistência à Pressão 1 [5]; Resistente (Álcool e danos ambientais, +8) [10]; Silêncio 7 [35]; Visão Microscópica 1 [5].

Desvantagens: Dependência (Fórmula de Carey, Mensal) [-30]; Gula (12) [-5]; Incapaz de Flutuar [-1]; Vulnerabilidade (Gás ou spray de veneno, x3) [-30].

Perícias: Cavalgar (Aves) (DX+2) [8].

Traços Inerentes e Características Proibidas: Modificador de Tamanho -11; ST e Deslocamento Básico máximos iguais a 1.



dos Micromundanos. Mais importante, o Micromundo é um dos paralelos mais difíceis de se infiltrar secretamente, por razões óbvias. No entanto, a descoberta accidental por um Patrulheiro de um laboratório abandonado no paralelo Klaatu em Q3 produziu um reagente químico, a Fórmula de Carey, que pode permitir que um micromundo sobreviva enquanto encolheu mesmo nas cronologias com leis da física mais convencionalmente consistentes. A Patrulha e a DIATE recrutaram, cada um, alguns agentes Micromundanos, especialmente na esteira de furacões e outros desastres, quando, como todos os devotados Microleitores do *Midnight Star* sabem, “gigantes” conhecidamente vagam pela Terra.

MÖBIUS

Esse paralelo aparentemente normal quebra as regras fundamentais da paracrônica quântica por existir em dois quanta simultaneamente. Transportadores da Linha-Base viajam para Möbius pelo projetor, como se estivessem indo para Quantum 4. No entanto, uma vez estando no paralelo, um transportador não assistido pode alcançar mundos Quantum 7, como se Möbius estivesse em Quantum 7. A Infinity não acredita que o Centrum tenha descoberto Möbius, e eles não acreditam que um transportador possa fazer a “engenharia reversa” do processo e chegar à Linha-Base, uma vez que isso (teoricamente) exigiria um projetor, que não pode funcionar no Quantum 4 ou Quantum 7. Claro, em teoria, o “nó quântico” na cronologia de Möbius deveria ser impossível!

Além de seu bizarro topoespaço, Möbius parece perfeitamente normal; é um mundo onde Ferdinand e Isabella morreram sitiando Granada em 1492, a Espanha se separou e Cabral descobriu a América para Portugal por acidente em 1500. O Império Português domina as rotas marítimas do mundo depois de varrer as frotas Inglesas e Holandesas do Caribe em 1578; o ano atual é 1590. Tem grupos de neo-troodontes (pág. 123) vivendo na floresta Amazônica, mas pelo melhor que a Infinity pode determinar, eles (e os outros “dinossauros” sobreviventes no Novo Mundo) são perfeitamente normais, mesmo sendo totalmente improvável. Eles se tornaram uma atração comum nos zoológicos Europeus e são quase tão inteligentes quanto os macacos.

RÚSTICO

Neste mundo Quantum 3, embora seja um paralelo sem mana, nenhuma tecnologia superior à “mecânica simples” funciona. Rústico está em seu atual ano de 1882 e se recuperando de uma epidemia global de hantavírus que devastou a Eurásia e toda a Costa do Pacífico, incluindo as colônias Chinesas no oeste da América do Norte, permitindo que Virgínia e Navaju se expandissem para o Pacífico. (As outras grandes potências na esteira da peste são Drake-nsberg, um império minerador corporativo Hessiano na África do Sul, e os estados Jesuítas na América do Sul.) Esses poderes progrediram para NT4 (início de NT5 em algumas áreas) e parecem improváveis de ir mais longe.

Essencialmente, é impossível produzir uma descarga elétrica artificial em Rústico. Esta cronologia foi descoberta por um saltador de mundos; se um transportador tivesse ido até lá, não teria sido capaz de retornar, e Rústico sem dúvida teria sido considerado um cenário mortal.

SERPE

Este paralelo Quantum 4 (ano atual 1904) foi originalmente pensado para ser um paralelo próximo à era Eduardiana da Linha-Base com uma fixação estranha em dragões. Os Batedores o classificaram como um mundo P9 e seguiram em frente. Somente depois de dois anos de viagens turísticas perfeitamente comuns, missões comerciais da Estrela Branca e assim por diante, a Infinity percebeu que os dragões em Serpe eram realmente reais — e que eles podiam dominar acólitos humanos e aparentemente nações inteiras sem mesmo deixar suas cavernas. A Patrulha fixou uma classificação Z em Serpe e está rastreando freneticamente todos os visitantes da Linha-Base até este paralelo para avaliar a possibilidade de que O Segredo pode ter escorrido acidentalmente para monstros reptilianos. Claro, as viagens secretas da Cabala a esta cronologia aumentaram dramaticamente — muitas fórmulas Cabalísticas pedem sangue de dragão, e dragões são seres imaginários (ou pior, extintos) na maioria das Terras...

(Veja capítulos 7 e 8 de *GURPS Dragões* para mais detalhes.)

SUMIÇO

Dentro da Patrulha, esse nome é uma piada corrente de humor negro, embora de gosto questionável. Na última contagem, 41 configurações do projetor/transportador mostram todos os sinais de validade — em outras palavras, a matemática e as leituras dos instrumentos da Linha-Base parecem corresponder a cronologias reais. Mas nada jamais voltou de uma viagem a esses mundos. A persistência de “Realidade Sumiço” ajuda

a explicar porque a Infinity envia drones para uma nova cronologia, onde possível, à frente das missões de Batedores tripuladas. Mas esse reconhecimento nem sempre é viável, ou inequívoco, e de vez em quando um caixão vazio é enterrado no Monte Eisenhower para um Patrulheiro “enviado para a Realidade Sumiço”.

Alguns pesquisadores especulam que esses são mundos onde as leis físicas são muito diferentes, matando visitantes imediatamente e incapacitando suas máquinas. Alguns Patrulheiros supersticio-

so afirmam acreditar que drones perdidos são “sacrificados ao deus do Sumiço” e “que vá pro Sumiço!” tornou-se um xingamento popular mesmo entre os Patrulheiros mais obstinados. Claro, nenhuma explicação elaborada é necessária; se um transportador estalar no coração de um vulcão, ou uma explosão atômica, leis físicas perfeitamente normais irão destruí-lo instantaneamente. Mas os Parablabs sabem que alguns mundos têm leis físicas estranhas; é fácil imaginar que alguns deles podem ser mortais.

MUNDOS INFERNAIS

ARIANE

Em 1915, um vírus da gripe mutante (possivelmente uma versão da “gripe espanhola” que dizimou a história da Linha-Base naquela época) exterminou 99,9% da população, deixando menos de dois milhões de pessoas vivas nesta Terra Quantum 5. A ciência médica da Linha-Base descobriu rapidamente uma cura para a Gripe Ariane e, após uma rápida pesquisa, a Infinity abriu Ariane para a colonização total como um mundo de Classe O10 em 2012 (seu ano local, 2002). O assentamento da Linha-Base é uma mistura de colônias separatistas e mansões; a maioria dos separatistas são conservadores culturais Ocidentais, incluindo grupos “Reconstrucionistas” interessados em estabelecer e restaurar Paris, Londres, Nova York e outros centros urbanos em 1915. (Uma seita dissidente de Católicos ultraconservadores tem uma colônia religiosa em Roma e Florença.) Alguns dos que estão em busca de mansões pagaram um valor substancial por estruturas sobreviventes (ou reconstruídas) como o Kremlin, a Casa Branca e o Taj Mahal. A única cultura autóctona sobrevivente é a teocracia isolacionista NT4 que governa o Tibete (fora de alcance para habitante da Linha-Bases por decreto do Desenvolvementos Infinity); o resto dos nativos de Ariane são tribos bárbaras que atacam as colônias da Linha-Base. A maioria das colônias permite a contratação dos nativos, o que parece mais decente do que exterminá-los ou deixá-los passar fome no frio da Idade da Pedra.

LÊNIN-2

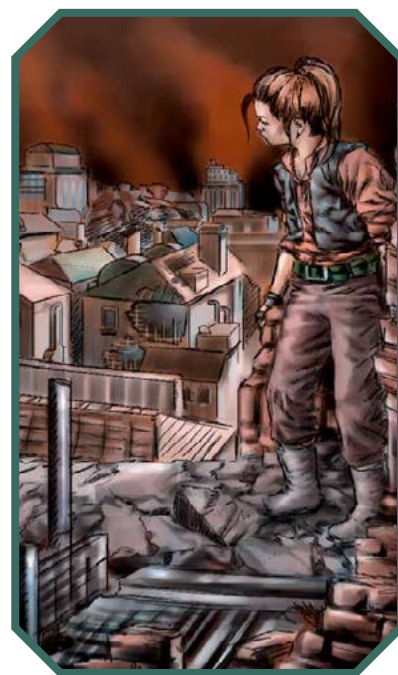
As crônicas Chinesas — quase as únicas sobreviventes neste paralelo Quantum 6 — chamam as primeiras guerras após a Segunda Revolução Americana de Guerras da Primavera. As greves ferroviárias de 1876 destruíram a administração corrupta de Grant e deram início

a um coletivo de trabalhadores em Chicago; com o Golpe de Barbary e a Marcha de Natal em Wall Street, os Estados Unidos Socialistas da América estendiam-se de um oceano ao outro. Uma longa campanha contra o recalcitrante Sul terminou exatamente como a última, com o Norte mais forte vencendo na guerra total; os capitalistas e reacionários restantes fugiram para o Canadá e a Austrália. O exemplo da América mais uma vez acendeu os trabalhadores da Europa; Alemanha, França, Itália e Rússia se tornaram comunistas nos 20 anos seguintes. Apenas Grã-Bretanha e Japão reacionários resistiram, espalhando o vírus do capitalismo para a República Chinesa de Sun-Yat Sen.

As Guerras de Verão da década de 1950 derrubaram as monarquias Britânica e Japonesa, mas as potências vitoriosas disputaram os despojos e não conseguiram extirpar a economia em expansão da China, que, como sempre, dependia muito pouco do comércio exterior. No final do século 20, as pressões da economia Socialista danificaram gravemente o meio ambiente. Assim como a União Soviética da Linha-Base envenenou bacias hidrográficas e lagos inteiros, em Lênin-2 todo o mundo industrial (exceto, estranhamente, a China) começou a sufocar em sua própria sujeira. As potências Comunistas culpavam os capitalistas Chineses, é claro, e declararam a Guerra do Outono em 2000 como uma Cruzada para acabar com o capitalismo e derrotar a poluição. Na verdade, os bolcheviques na Rússia, o DKAP na Mitteleuropa e o Partido do Congresso Comunista Cristão nos ESUA lutaram entre si quase tanto quanto lutaram contra os Chineses. Os bombardeios nucleares não causaram tantos danos quanto o colapso ecológico total. A Corrente do Golfo fechou e mudou os padrões climáticos globais. O aquecimento catastrófico derreteu as calotas polares e inundou o litoral; mega tempestades devastaram os interiores continentais desertificados;

extinções em massa destruíram as poucas fazendas e florestas sobreviventes.

A maioria dos poucos milhões de sobreviventes envenenados e moribundos no atual ano de 2021 estão em NT3, na melhor das hipóteses. Os remanescentes Chineses ao longo das linhas costeiras submersas e distritos do interior estão em NT4/7 graças ao que (mal) restou da tecnologia industrial; A China provavelmente estava em NT8 na Guerra do Outono, com experimentos mais urgentes talvez atingindo NT10. Pelo menos uma nave Chinês Orion (propulsionado por explosão nuclear) decolou em 1999 para um destino desconhecido; outros podem ter escapado durante a guerra. Alguns Chineses receberam enxertos genéticos experimentais, permitindo que sobrevivessem a um desastre ecológico. Embora os Operadores de Milagres e a Patrulha estejam tentando consertar Lênin-2, as chances parecem remotas; habitantes locais talentosos,



como Xing La (pág. MB322), recebem prioridade para o recrutamento extra-temporal, para salvar algumas pessoas antes da inevitável desgraça de asfixia quando o resto do plâncton morrer.

LEVIATÃ

Neste mundo Quantum 6, a humanidade luta uma batalha perdida contra uma misteriosa civilização submarina NT(1+8). Os humanos locais neste paralelo chamam os 'A'Nthleioi de "Atlantes", devido às suas origens submarinas e talvez devido à semelhança nos nomes. Esses alienígenas, no entanto, têm pouco em comum fisicamente com os humanos Atlantes de sangue Poseidon em Oricalco (pág. 139), e podem ser nativos de alguma outra dimensão ou de alguma Terra paralela distante. A Patrulha Infinity fornece algumas armas para a resistência humana onde pode, mas a ajuda do outro mundo pouco pode fazer para reverter a maré de derrota, exceto uma intervenção em grande escala por um governo nacional da Linha-Base.

A Guerra Contra a Água

Tudo começou em 10 de agosto de 1797, quando os 'A'Nthleioi atacaram Newburyport, Massachusetts. A milícia Americana ofereceu uma resistência corajosa, mas inútil. Naquele outono,

toda a costa leste estava em mãos não humanas e os ataques de sondagem de 'A'Nthleioi haviam desembarcado na Grã-Bretanha e na França. Os sábios especularam sobre a possível gênese de tais criaturas temíveis e sobre sua estratégia, mas não contestaram sua aparente autoidentificação como sobreviventes do afogado continente Atlântida. Em retrospecto, muitos barcos desaparecidos provavelmente desceram às profundezas "Atlantes"; muitos outros desapareceram naquele inverno, e os sobreviventes contaram sobre estranhas radiações brincando sobre o cordame enquanto súbitos turbilhões sugavam navios de guerra de 74 canhões para baixo.

Nas décadas seguintes, os Atlantes ficaram cada vez melhores no trabalho em terra, posicionando tanques de água, explodindo crateras de reservatórios com um brilho de cores estranhas e colocando escravos humanos para trabalhar na escavação extenuante de canais no interior. Em 1812 (o ano atual), os Estados Unidos são apenas alguns governos militares sob o comando de Andrew Jackson, recuados para os Apalaches e o sudoeste. A Grã-Bretanha e a França já se foram, com os outros reinos da Europa cortados por rios. Preso no Egito pela ameaça atlante no Mediterrâneo, Napoleão Bonaparte declarou um "Império das Areias" nas profundezas do Saara;

ele lidera um exército de Zuavos, Beduínos e Tuaregues com um grupo de veteranos Franceses comandados por Murat. Os Russos são algumas colunas de exércitos, Cossacos e monges nas estepes; os Chineses são senhores da guerra nas margens do Tien Shan e do Himalaia.

Operações Extradimensionais

Em Leviatã, a Patrulha afirma ser visitante de Marte, tentando ajudar da melhor maneira possível na luta. (O Centrum, provavelmente corretamente, considera o mundo uma causa perdida e aparentemente já lavou suas mãos.) Excepcionalmente para um paralelo infernal, este mundo é apenas da Classe R5 — o Conselho Infinity decidiu que a oportunidade de aprender sobre esses alienígenas é maior do que o (até agora mínimo) risco para a segurança da Linha-Base que sua invasão representa.

OS PARALELOS GOTHÁ

Quando os Batedores descobriram Gotha-1 no Quantum 7, eles pensaram que tinham encontrado um paralelo particularmente escuro da Idade das Trevas; os furiosos Visigóticos aparentemente queimaram todas as cidades da França. Pequenas comunidades feudais fortificadas de apenas algumas centenas de almas resistiam, cercadas por bandos de assassinos saqueadores que matavam qualquer um que encontrassem. Mais tarde, os Patrulheiros descobriram o mesmo padrão em outro paralelo Quantum 7, em uma Índia do século VIII devastada por Tugues. A civilização nem sempre foi destruída na era medieval; ruínas em alguns paralelos mostraram tecnologias de NT1 a NT8!

Depois que mais algumas pesquisas descobriram novos mundos "Gothá", uma Patrulha do Infinito estarrecida discerniu o elemento comum — em cada um desses paralelos, a peste pneumônica havia de alguma forma se transformado em (ou tornou-se simbiótica) uma doença baseada em príons que se espalhou por qualquer concentração populacional de cerca de mil pessoas ou mais. Abaixo desse limite, a mutação geralmente não conseguia se estabelecer. As cidades tornaram-se impossíveis, e apenas fazendas e propriedades rurais poderiam sobreviver e se propagar, expulsando implacavelmente suas próprias populações para manter a peste sob controle. Os infectados, no entanto, tornaram-se canibais sanguíneos (comendo uns aos outros se necessário) com uma organização social mais próxima dos bandos de ba-

'A'Nthleioi ("Atlantes")

165 pontos

Humanóides anfíbios com pele pálida, brilhante e sem pêlos, os 'A'Nthleioi mostram todos os sinais de terem sido geneticamente modificados a partir de uma mistura de DNA humano, písceo e alienígena. Eles podem cruzar com humanos, embora alguns dos descendentes de tais cruzamentos eventualmente respondam aos seus gatilhos genéticos e voltem ao 'puro' 'A'Nthleioi, ganhando gordura subcutânea e músculo estriado (eventualmente quase 50 kg). Eles têm olhos grandes e bulbosos, braços longos, pernas atarracadas e mãos e pés com garras e palmadas. Sua pele e olhos são cinza-esverdeados claros, embora suas barrigas sejam brancas. Eles têm cristas escamosas em suas costas, mandíbulas, quadris e articulações, e sobre suas fendas branquiais proeminentes. Eles preferem água salgada a doce, mas podem sobreviver em qualquer uma. Suas misteriosas ciências acústicas e metalúrgicas atingem NT(1+8), mas guerreiros 'A'Nthleioi ficam mais confortáveis com a espada e o tridente, pelo menos em Leviatã.

Modificadores de Atributos: ST+3 [30]; IQ+3 [60].

Vantagens: Anfíbio [10]; Diapsiquia (Racial, -20%, Telepática, -10%; -30%) [21]; Garras Pontudas [8]; Idade Imutável [15]; Membrana Nictitante 1 [1]; Não Respira (Guelras) [10]; RD 1 [5]; Resistência à Pressão 2 [10]; Resistente (Imunidade à Fome) (Entra em um estado de torpor em vez de morrer, -50%) [5]; Tolerância à Temperatura 4 (Frio) [4]; Visão Noturna 9 [9]; Visão Periférica [15].

Desvantagens: Acima do Peso [-1]; Aversão (Suásticas) [-5]; Dependência (Imersão na água, Diária) [-15]; Pouca Empatia [-20].

Peculiaridades: Prefere água salgada a doce [-1].

Perícias Concedidas pela Raça: Natação-12 (HT+2) [4].

Zumbis Gotha

-102 pontos

O vírus Gotha é um patógeno super virulento (retardo 2d minutos, HT-6, 1d de dano por toxina, intervalo 24 horas, 28 ciclos) disseminado, como a peste pneumônica da qual de alguma forma sofreu mutação, como um agente respiratório. É muito contagioso, com um redutor adicional de -2 a qualquer um dos modificadores de contágio da pág. MB443. Uma vez que alguém exposto tenha perdido 2/3 de seu PVInicial para a doença, ele fica infectado e começa a recuperar PV a uma taxa de 1 por dia. Os infectados se tornam “zumbis Gotha”, na gíria cruel dos Patrulheiros que têm que entrar em um paralelo Gotha por algum motivo horrível.

Sua Visão Noturna é uma característica de 0 pontos, conforme pág. 177.

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: Per+4 [20]; Deslocamento Básico+3 [15]; Velocidade Básica+1 [20].

Vantagens: Fleuma [15]; Hipoalgia [10]; Pouco Sono 4 [8]; Tolerância à Temperatura (Frio) 3 [3]; Visão Noturna 5 [0].

Desvantagens: Apetite Incontrolável (Sangue e miolos) [-15]; Atrapalhado (-6 ao NH) [-10]; Bestial [-15]; Dificuldade com Números [-5]; Estigma Social (Monstro) [-15]; Fúria (Fúria em Combate, +50%) [-15]; Falido [-25]; Fantasia (Escolhido pela Morte) [-15]; Fraqueza (Luz brilhante, 1d por 30 minutos; Somente Fadiga, -50%, Variável, -40%; -80%) [-3]; Incapaz de Aprender [-30]; Irritabilidade [-10]; Mau Cheiro [-10]; Sanguinolência [-10]; Sem Imaginação [-5].

buínos do que das tribos humanas, agarrando-se a qualquer padrão cultural que se encaixasse em seu terrível destino em suas próprias mentes enfermas. Cultos milenares à morte floresceram em todos os cantos do globo tocados pela peste. Em alguns dos paralelos Gotha (principalmente aqueles com pontos de divergência antes de 1000 EC), as Américas e a Austrália permanecem não infectadas até agora, mas na maioria deles, a civilização entrou em colapso em qualquer nível acima de um município fortificado.

Os 19 paralelos Gotha conhecidos incluem oito mundos no Quantum 6, quatro mundos cada no Quanta 7 e 5, e três mundos alternativos no Quantum 4. A Infinity não sabe se o Centrum descobriu algum no Quantum 8 ou superior. Nem eles sabem o que causou o surto transdimensional. Talvez uma civilização em um dos paralelos de Gotha uma vez inventou a paracrônica e, inadver-

tidamente, criou um pool de doenças mutantes em todos os mundos. Talvez a mutação (embora biologicamente inexplicável para os cientistas da Linha-Base) seja natural nas cronologias onde as leis físicas, ou epidemiologia evolutiva, diferem ligeiramente da Linha-Base normal. Explicações paranormais, como um ataque da Cabala ou a agonia de um deus telepático, também não podem ser descartadas, por mais que os especialistas dos Paralabs gostariam. A Patrulha não correu riscos, entretanto; o vírus causador da peste foi completamente eliminado da Linha-Base.

TAFT-7

A Patrulha não sabe ao certo o que fazer com esse paralelo Quantum 5 e provavelmente nunca resolverá o problema porque a Infinity o declarou completamente proibido para todos os viajantes.

NERGAL

Em um único reinado, o rei Salmanaser III da Assíria conseguiu abortar o monoteísmo e a democracia em sua cronologia e causar um dano bastante selvagem no capitalismo e na alfabetização. Em 854 AEC, nas margens do rio Orontes, seus exércitos massacraram os Hebreus e Sírios sem misericórdia, marchando pelo rio sobre os corpos dos

mortos. Enquanto um destacamento destruiu as capitais Hebraicas de Samaria e Jerusalém, os principais exércitos viraram-se para o oeste e pegaram Tiro e Sidon despreparados. Os navios Fenícios capturados transportaram os exércitos Assírios para o flanco frígio e protegeram a retaguarda do império. A posterior obliteração das poucas

(Todas as reclamações são encaminhadas ao oficial de casos de cronologias da DIATE, Dr. William Headley (pág. MB314).) Os Batedores que descobriram esta cronologia em 2023 a chamaram de Taft-7 porque sua contagem de radiação esterilizante corresponde à de Taft-3 (pág. MB528). Seu presente local é 1952, a julgar pelas estrelas, mas a raça humana ou nunca evoluiu aqui ou morreu há muito tempo. Vestígios arqueológicos não humanos (datados da melhor forma que os Paralabs conseguem em cerca de 16 milhões de anos atrás) pontilham as plataformas continentais e algumas ilhas no Pacífico. Os próprios continentes são marcados por trechos de dois mil quilômetros de basalto que não fazem sentido tectônico, mas podem indicar uma espécie de cadeia focalizada de tremores de realidade rasgando a superfície da Terra. As vidas animais que sobrevivem são grotescas e deformadas, mutadas pelo nível de radiação; as plantas são em sua maioria carnívoras ou se retorcem em busca de luz em espectros invisíveis.

TERRINSANA

Este paralelo verdadeiramente bizarro e inóspito de Quantum 4 é de mana alto com bolsões de mana muito alto, deformado por inúmeros tremores de realidade (que até interromperam os padrões de estrelas; o ano atual de Terrinsana é desconhecido) e pelas ações de seus malignos e insanos Deuses. Esses deuses, que não combinam com nenhum panteão humano conhecido, são distorcidos e animaisescos, caprichosos e predatórios. As penínsulas e ilhas glaciais, florestadas e inóspitas, onde vivem poucos nativos humanos, mal suportam a agricultura ou a pesca em nível NT0, embora algumas tribos pratiquem o trabalho básico com ferro. A maioria das culturas em Terrinsana parecem semelhantes aos Lapões, aos Índios Norte-Americanos ou às tribos Siberianas, embora tenham se tornado paranóicas e fatalistas pelas ações de suas divindades psicóticas.

(Veja **GURPS Fantasy 2** para mais detalhes.)

idades Gregas de comércio de óleo e vinho no Egeu nem mesmo obteve um parágrafo inteiro sobre as estelas triunfantes de Samsiadade V. Tiro e Sidon tolamente tentaram uma rebelião que terminou com as duas cidades destruídas; sua estranha escrita “alfabética” sobrevive apenas em alguns fragmentos de cerâmica na costa Celessíria.

Nergal, 1678

Assuntos Atuais

As magias negras dos sacerdotes Assírios desenham uma sombra em todo o mundo enquanto os portões de gelo do inferno lentamente se abrem.

Ponto de Divergência

854 AEC; a Assíria derrota Aram e Israel na Batalha de Carcar, erradica os Hebreus inteiramente.

Principais Civilizações

Neo-Assíria (império com rivais), Irânica-Índica (multipolar), Estepe-Chinesa (multipolar), Mesoamericana (multipolar).

Grandes Potências

Sexto Império Assírio (ditadura, NC5 para assírios, NC6 para povos subjugados), Kanavashya (feudal, NC3), Tujue (ditadura, NC5), Nerwa (oligarquia, NC4), Império Denehtec (teocracia, NC5).

Dados da Cronologia

NT: 2-3 (sem pólvora ou papel)

Quantum: 5

Zona Centrum: Inacessível

Nível de Mana: normal

Classe Infinity: P7

O Terror Que Foi Assur

Mesmo a tirania assíria não poderia durar para sempre, embora tenha durado o suficiente para levar os Medos e Citas de volta ao oriente, para pilhar alvos mais fáceis na Índia e na China. (Tujue, o estado fronteiriço Turco na China, é o mais recente herdeiro de seus impérios bárbaros.) Mas quando ele caiu, todos os impérios futuros se lembraram da glória assassina da Assíria e a imitaram para sempre. O mais novo Império Assírio (o Sexto) reina em terror eficiente

desde a Pérsia até a costa da Itália. Seus cruéis sacerdotes negociam gangues de escravos entre seus zigurates de basalto e leem as entranhas desses escravos afortunados o suficiente para serem oferecidos aos deuses... um costume Fenício, ao contrário da moeda, que os Assírios adaptaram. A máquina de guerra mortalmente eficiente dos senhores das trevas de Assur pressiona os senhores das castas Persas em Kanavashya e em outros reinos Indianos, e contra o sacrificador humano Nerwa na Gália, cujos altos

navios vasculham o Atlântico em busca de escravos no Novo Mundo. Até agora, os Denehtec no México resistiram aos ataques dos piratas celtas, mas novas pragas estão se espalhando pela terra, e não importa quantos corações sejam arrancados nos altares de Kokopetl, nada parece trazer de volta o sol. O inverno está chegando ao mundo, e apenas os cruéis sobreviverão. Esta é a vontade de todos os deuses sobreviventes.

Operações Extradimensionais

Neste mundo, a Patrulha Infinity opera quase que abertamente; a indústria primitiva de Nergal não representa uma ameaça para O Segredo e, francamente, a Patrulha gostaria de causar o máximo possível de contaminação cultural aqui. O Conselho rejeitou puramente conquistar este paralelo e depor seus impérios homicidas pela força, mas a Patrulha assumiu o sul da África e construiu uma próspera sociedade Xhosa-Tamil NT3 ao longo de suas costas protegidas pelos “deuses do céu”. (O interior são os campos de mineração NT8, uma estação de pesquisa climatológica estudando a anômala Idade do Gelo em andamento e um grande centro de pesquisas mágicas dos Paralabs no local do Grande Zimbábue da Linha-Base.) De vez em quando, um “mago” da Patrulha — ou mesmo um genuíno mago, geralmente da DIATE — recruta um bando de aventureiros locais e os conduz a um ou outro reino escuro para libertar escravos, destruir fábricas de armas e, de outra forma, desestabilizar psicologicamente os governantes desse paralelo pesado.

NOSTRADAMUS

O farmacêutico e astrólogo Francês Michel de Nostredame fez um bom negócio com almanaques e horóscopos, enquanto cultivava a profecia verdadeira. Na história da Linha-Base, ele ganhou o patrocínio de Catarina de Médici, a verdadeira governante da França. Na cronologia nomeada por seu pseudônimo em latim, a bolsa de estudos de Nostredame trouxe uma recompensa adicional, as Palavras de Poder de Jamblicanas usadas por iniciados nos Mistérios Egípcios. Ele os incorporou em suas profecias e, após sua morte em 1566 (que ele previu), Catarina teve seus manuscritos apreendidos por magos da corte e suprimidos em outro lugar. Ela começou a manipular eventos para corresponder às palavras proféticas. Em pouco tempo, Catarina elevou seu filho Carlos ao trono do Sacro Im-

pério Romano e purgou seus inimigos antes mesmo que eles soubessem de seus próprios planos. Nesta história, a França não teria guerra civil ou revolta Huguenote.

Au Milieu de Branches

Com sua posição segura na França, Catarina usou a Profecia V: 49 (“Não a Espanha, mas a França antiga será eleita para os navios trêmulos”) para suplantar o poder naval Espanhol; a Armada Francesa esmagou o Protestantismo Inglês em 1578 com a Profecia V: 96 (“Sobre o centro do mundo, a Rosa... Na hora da necessidade, a ajuda virá tarde demais.”) Outras profecias e uma certa quantidade de política de poder antiquada dos Médici, elevou a

França e sua aliada Veneza ao poder na Itália (Profecia VIII: 11 “O grande de Valência derrotado, quando Veneza e mais assumirem a questão”) e levou os Holandeses ao calcanhar (Profecia VI: 100 “Filha da brisa... Você será cativo, e mais de quatro vezes”). Como os elixires de Nostredame mantiveram Catarina viva, ela manteve a França suprema na Europa.

Operações Extradimensionais

Alguém que o deus infernal de Aníbal fará que nasça terror para todos os homens:

Nunca os jornais falarão de tanto horror, Que virá para os Italianos pela Babilônia.

– Michel de Nostredame, Profecia II: 30

Fora da Europa, no entanto, o horror final aterrisou na Babilônia em 1599. Metralhadoras da Divisão SS Corvo (pág. 64) derrubaram Janízaros com cimitarras, helicópteros destruíram os parques de artilharia Turcos e a Ordem Armanen controlou a “Nova Babilônia” de Basra a Aleppo. Na corte Austríaca que negociava uma aliança contra a Turquia, a SS soube das “quadras misteriosas” usadas pelos diplomatas feitiçeiros de Catarina para remodelar a Europa. Uma rápida operação da Gestapo trouxe o segredo de volta a Neubabalon. A arma secreta de Catherine não era segredo para os invasores de uma história em que as profecias de Nostredame eram notas de tabloides. Os magos rúnicos de Ahnenerbe deduziram rapidamente os métodos de Catarina e invocaram as Profecias II: 30 e X: 86 (“O Rei da Europa, acompanhado por homens do Norte, lidera o vermelho e o branco contra o Rei da Babilônia”) para cimentar seu próprio controle.

A Ordem busca manter os Turcos e Franceses desequilibrados e proteger totalmente a Chronobahn (pág. 79), que neste mundo vai das montanhas Taurus, no sul da Anatólia, quase a leste de Sinjar, no deserto Iraquiano a oeste de Mosul, e dos Montes Pônticos ao sul de Trebizonda, no Mar Negro, até o vale de Baalbek, no Líbano. As duas estradas se cruzam em Carquemis, no Eufrates a nordeste de Aleppo. Grande parte dessa estrada permanece controlada pelos Otomanos, ou sob os senhores da fron-

Nostradamus, 1602

Assuntos Atuais

Os Nazistas do Reich-5 conquistaram a Mesopotâmia neste mundo onde a profecia é uma arma; eles a usam como uma base para atingir profundamente o continuum.

Ponto de Divergência

1555; o vidente Nostradamus de alguma forma incorpora Palavras de Poder em suas profecias, para o benefício imediato de Catarina de Médici da França.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Islâmica (império com rivais), Chinesa (império).

Grandes Potências

Neubabalon (ditadura militar, NC5 para Nazistas, NC6 para todos os outros), Sacro Império Romano (ditadura, NC4), Império Otomano (ditadura, NC5), China Ming (ditadura, NC5), Pérsia Safávida (ditadura, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 4 (Nazistas, NT8) Nível de Mana: normal
Quantum: 3 Classe Infinity: Z1
Zona Centrum: Inacessível

teira Curdos ou Armênios que se revoltaram depois que a SS destruiu os exércitos Otomanos na região. A extremidade oeste da Chronobahn leva à cronologia Frederico (pág. 125), um peão crucial na estratégia da Divisão Corvo. Explorar a Chronobahn é possível — nenhuma força local pode parar uma unidade de reconhecimento da SS. Conquistá-lo é

mais difícil; os Curdos, especialmente, parecem ansiosos para resistir aos Nazistas. A Patrulha notou o que poderiam ser forças Operações Espectrais Americanas do Merlin-2 trabalhando com os curdos locais, e especula que Nostradamus também tem um possível portal dimensional para o Merlin-2 (pág. 133) em algum lugar do Oriente Médio.

ORICALCO

Nesta cronologia (e talvez em algumas outras) Atlântida existe, e assim como Platão da Linha-Base relatou, é de fato um grande império insular além dos Pilares de Hércules, fundado por Poseidon, deus do mar. No auge de seu poder, arrogância e glória, os governantes da Atlântida estão empenhados na conquista do mundo, com apenas a República de Atenas para detê-los.

Um Grande e Maravilhoso Império

Atlântida é uma ilha em forma de diamante, situada a quase 1.000 km a oeste do Estreito de Gibraltar. Tem pouco mais de 1.500 quilômetros de extensão de norte a sul e cerca de 1.200 quilômetros no seu ponto mais largo de leste a oeste. (Os Açores e a Madeira não existem em Oricalko, embora existam outras ilhas Atlânticas, a maioria delas sob controle Atlante.) A sua geologia é complexa e irregular, com pân-

tanos e várias cadeias de montanhas vulcânicas, mas também algumas planícies férteis, incluindo o amplo centro planície onde a capital, Poseidonis, está localizada. As cadeias de montanhas estendem-se até a costa em muitos lugares, criando costas rochosas e inóspitas; os poucos portos de Atlântida, especialmente a capital, são altamente valorizados. O clima é amplamente mediterrâneo; a chuva equinocial e as cinzas vulcânicas (e talvez a bênção de Poseidon) tornam a ilha incrivelmente fértil e, portanto, incrivelmente rica.

Atlântida domina a Europa Ocidental até as cidades-estados Italianas, onde compete com Atenas (e, em menor medida, com os rivais de Atenas, Cnossos, Tebas, Esparta e Argos) pela influência, e a África até as fronteiras de Khem. Este reino de construção de pirâmides governa o Egito a partir de sua capital em Tebas dos Cem Portões, bem acima no Vale do Nilo. Um posto avançado Amazona em Cirene entre os terri-

tórios Atlante e Quimita é a única cidade não Atlante na África fora do Egito. O matriarcado Amazona centrado na “Ilha Negra” de Themyscira ao norte da Anatólia domina o resto do Oriente Médio ao sul de Canaã (que é uma zona tampão entre Khem e as Amazonas) e a oeste de Tróia. A leste das Amazonas, vários estados menores se espalharam em direção ao reino indiano de Nysa, governado pelo semideus Dionísio (veja *Deuses Ativos*, pág. 68).

(Consulte *GURPS Atlantis* para obter mais detalhes.)

Operações Extradimensionais

Como muitos paralelos míticos de “alta fantasia”, Oricalko é um multiverso de bolso, completo com deuses em um Monte Olimpo paradimensional, o Duat egípcio e assim por diante. De modo geral, a Patrulha apoia Atlântida e as Amazonas; o Centrum apoia a

Oricalco, 9590 AEC

Assuntos Atuais

Atlântida e Atenas disputam o favorecimento dos deuses e o domínio dos mares.

Ponto de Divergência

10.400 AEC; os 10 filhos de Poseidon encontraram o reino da Atlântida. (A geografia variante indica outro possível ponto de divergência cerca de 50 milhões de anos atrás, mas a Patrulha prefere culpar a magia de Poseidon em vez da deriva continental anômala neste caso.)

Principais Civilizações

Atlante (império), Helênica (império com rivais), Egípcia (império), Amazona-Hitita (multipolar).

Grandes Potências

Atlântida (ditadura feudal, NC4), Atenas (tecnocracia, NC6), Khem (teocracia, NC5), Themyscira (ditadura, NC4), Tróia (ditadura, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 1-2 (alguma tecnologia Atlante, NT4)

Nível de Mana: normal

Quantum: 6 Classe Infinity: R5 Zona Centrum: Dourada

“República Platônica” protofascista de Atenas e o império Khem, igualmente ordeiro. Ambos os lados caminham cautelosamente ao redor dos deuses, que desempenham um papel assustadoramente ativo nesta cronologia.

Normalmente, tanto a Patrulha quanto o Centrum deixariam uma cronologia primitiva, perigosa e infestada de deuses como Oricalco quieta, exceto que é a única fonte conhecida nos mundos infinitos para o magnífico metal oricalco. Mais leve que o bronze, forte como o aço, os Atlantes usam o oricalco como decoração (batido com cobre, faz um lindo brilho vermelho-dourado nas bordas dos templos e palácios Atlantes), e para alimentar a construção mágica ocasional, como os gigantes de bronze que guarda o porto de Poseidonis. (Mais para o interesse da Infinity, é também um supercondutor de calor e, se ligado ao titânio, aumenta sua resistência à tração em nove vezes.) Embora os garimpeiros da MCI tenham estado ocupados procurando, até agora as únicas minas de oricalco estão na própria Atlântida e na Espanha, perto demais dos olhos dos deuses para operações de mineração a céu aberto.

PARALELOS MÍTICOS

BURTON

Esta cronologia de alto mana Quantum 3 é paralela às Mil e Uma Noites, com gênios e tapetes voadores, Emirados Muçulmanos Chineses e ilhas de vidro no oceano que a circunda. Desnecessário dizer que o Califado Abássida em Bagdá é de longe a potência preeminente, estendendo-se de Marrakesh à Mongólia, NT3 em tudo que é pitoresco e NT4 em tudo que é confortável ou conveniente. Os poucos reinos Franco, Bizantino ou Zanzi no oeste e no sul, ou os adoradores de elefantes pagãos na Índia, aparentemente existem apenas para fornecer alguém para os exércitos do Califa derrotarem e locais de onde busquem donzelas exóticas. Burton atrai todos os tipos, desde Cabalistas que procuram engarrafar um gênio até turistas ansiosos para absorver as cores e aromas locais no souk.

O mais estranho sobre Burton é que ele existe em um loop temporal de 23 anos que durou a duração do reinado de Harun al-Rashid, de 786 a 809 EC (Alguns anacronismos, como a Ordem dos Assassinos, existem nas periferias do Califado). Quando o

Califa morre, as lamentações são ouvidas por 40 dias; então, os muezins anunciam que Allah enviou ao povo um novo califa, Harun al-Rashid. Outras figuras importantes também partem por aí; Sindbad está sempre em sua última viagem em 809 EC retornando de seu primeiro aprendizado em 786 EC, 40 dias depois. Muitos dos habitantes locais parecem entender isso, e esperam participar de uma história suficientemente gloriosa para deixá-los viver para sempre jovens e interessantes; caso contrário, eles viverão, se casarão, terão filhos e morrerão como personagens coadjuvantes.

MANDEVILLE

Esta cronologia Quantum 3 corresponde aos contos de viajante do século 14 de Sir John Mandeville, um famoso mentiroso e plagiador que na história da Linha-Base pode nunca ter viajado mais longe do que a Bélgica. O ano atual parece ser 1336, embora as leituras variem muito no “Império do Preste João”, um reino cristão bizarro e rico que se estende por uma Ásia Central de alguma for-

ma mais ampla entre o Catai e a Pérsia. Preste João reivindica a lealdade dos mil reinos nas Índias, também, incluindo Chana (onde as pessoas adoram a primeira coisa que veem pela manhã), Natumera (uma ilha de gente com cabeça de cachorro), Pentoxere (lar dos pássaros falantes), e assim por diante. Os Arimaspians (homens caolhos) vivem nas Montanhas da Lua, na África central, e as Amazonas têm vários matriarcados e cidades nas periferias do Império do Preste João e nas inúmeras ilhas entre a Europa e o Japão. (Não há continente Americano, embora a Califórnia e o Brasil sejam grandes ilhas praticamente no mesmo lugar que suas homólogas na Linha-Base.)

As nações Européias e Catai são regiões de mana normal e NT3 (exceto para terras com mana alto como Cocanha); O reino de mana muito alto do Preste João é NT4. Embora os perigos desse paralelo o mantenham oficialmente fora do alcance (classificado como R4), seus muitos portais de acesso, além da Fonte da Juventude na cidade de Polumbum, o Vale das Joias e atrativos semelhantes, atraem muitos viajantes não autorizados.



NOTTINGHAM

Os críticos da Infinity ainda discutem se este paralelo Quantum 6 de baixo mana é uma âncora histórica (ou um paralelo próximo) ou um paralelo mítico. Do lado da história, o “Robin Hood” que luta contra o xerife de Nottingham (e rouba os coletores de impostos paupers que atacam o fraco rei Henrique III) vive em Barnsdale Wood, não em Sherwood, e o ano atual é 1244, quase 50 anos após a morte do lorde do mítico Robin, Richard I. No front mítico, ele definitivamente tem uma Donzela Mariana acompanhando seus Homens Alegres, e os estudiosos da Linha-Base são unânimes em concordar que ela é uma adição tardia Francesa ao ciclo da lenda. Sua verdadeira identidade pode resolver as coisas (se ele é um caçador comum, provavelmente é histórico; se ele é o conde deserdado de Locksley ou Huntingdon, provavelmente é mítico), mas como está sob sentença de morte, Robin reluta em divulgar seu nome verdadeiro para alguém. Independentemente disso, a Turismo Temporal faz excelentes negócios na Nottingham de Nottingham, mantendo uma feira anual lá e fazendo sua própria parte para roubar dos ricos (da Linha-Base) e dar aos pobres (em Nottingham). Menos a parte deles, é claro.

PARALELOS CAMELOT

Em **Camelot-1** (Q5, ano atual 437 EC), a história segue o caminho estabelecido pelo Ciclo da Vulgata Arturiana; O Rei Arthur governa um Logres NT3 e está se preparando para a Batalha do Monte Badon para quebrar o poder dos Saxões. Lancelot voltou à Távola Redonda com Tristão, e Galahad e Percival estão ambos com três anos. O resto da Europa está sob o Império Romano, com alguns Sarracenos na Espanha e na África. O mundo tem nível de mana alto, mas os mágicos ainda são muito raros.

Quando a Patrulha descobriu o paralelo de mana nulo **Camelot-2** (Q7, ano atual 469 EC), eles pensaram que a questão da existência histórica de Arthur estava finalmente resolvida. Nesta cronologia, um general chamado Artorius tornou-se o Riothamus, ou Alto Rei, da Bretanha romanizada ao se casar com a filha de Vortigern e defender a civilização contra as invasões Saxãs. Uma NT2 suja e pouco romântica que quase levou a Turismo Temporal à falência quando o boca a boca depressiu as vendas de ingressos para o tour exagerado de 2014 (457 EC local), esta cronologia parecia confirmar as especulações de alguns escritores da Linha-Base, como Geoffrey Ashe, em todos os detalhes. No entanto, outros Arthurs igualmente “realistas” aguardavam a descoberta e os partidários de “Riothamus” voltaram à obscuridade.

Camelot-3 (Q4, ano atual 551 EC) talvez não seja o mais “mítico” dos paralelos com um conhecido Rei Arthur; mas é de longe o mais popular entre os turistas transtemporais. Nessa cronologia de mana normal, a zona de fratura em torno de 535 EC (pág. 77) agitou a realidade de uma forma importante, deixando os cavaleiros de Arthur vestidos com armaduras de malha Renascentista NT4, vivendo em castelos NT3 do século 13 e lutando contra um cruel Império Romano NT2 governado por gigantes. Embora Arthur tenha começado a Busca do Graal, os estudiosos da Linha-Base não sabem como será o resto de seu reinado.

(Veja **GURPS Camelot** para mais detalhes sobre essas três cronologias.)

Pouco depois de descobrir **Camelot-3** em 2017, a Infinity abandonou a designação “Camelot”. A análise do Evento 535 ajudou os Paralabs a desenvolver a teoria dos tremores de realidade, e a nova física paracrônica previu que dezenas, ou mesmo centenas, de “Arthurs” esperavam para ser encontrados. Em qualquer paralelo com uma data atual entre 410 e 660 EC, a Patrulha agora rotineiramente espera descobrir o “verdadeiro Arthur” em um forte Galês de colina no Norte, um muro da fronteira Escocesa ou um destacamento de cavalaria Romana, morrendo nobremente sob uma nuvem nuclear de inverno, praticando a adoração à Deusa em um paraíso pagão, lutando contra rudes cavaleiros Franceses ou transformando-se em um urso durante a lua cheia na Irlanda.

Só por curiosidade, no entanto, a Divisão de Vigilância de Eco do Serviço de Entrada está de olho no Echo 1502 Menos.

PARALELOS SHERLOCK

No paralelo próximo **Sherlock-1** (Q5, ano atual 1910), Sherlock Holmes aparentemente morreu nas Cataratas de Reichenbach em 1891. Apenas para ficar do lado seguro, a Infinity toma precauções extras ao visitar **Sherlock-2** (Q6, ano atual 1888), onde Holmes e Moriarty ainda estão vivos e aguardando seu confronto final; outros personagens vitorianos, como Dr. Jekyll e Abraham van Helsing, também estão vivos neste mundo.

O paralelo âncora **Sherlock-3** (Q6, ano atual 1897) já foi um grande campo de batalha Infinity-Centrum secreto, que a Patrulha eliminou há quatro anos. Agora é um destino popular da Turismo Temporal, no qual “Sherlock Holmes” é um dos vários atores (um ou dois dos quais tem experiência criminológica de verdade) contratado pela Turismo Temporal para se passar pelo Grande Detetive. Para uma clientela bem remunerada de outro mundo, ele “resolve crimes” em uma Londres vitoriana apropriadamente sob neblina, lentamente ficando sob o domínio financeiro da Denarius Holdings (que também está tentando evitar a Primeira Guerra Mundial nesta cronologia). Nem todos os crimes são falsos, entretanto; não apenas um ou outro “Holmes” consegue um cliente local ocasional com um problema genuíno, eles agora têm um arqui-inimigo. A Turismo Temporal está tentando desesperadamente manter as atividades de um Agente Destacado do Centrum (que, tendo aparentemente feito sua pesquisa, usa o nome de “Moran”) longe dos olhos da Patrulha (que fecharia a realidade se soubesse que o Centrum estava tentando penetrá-la novamente) ou da Scotland Yard. Curiosamente, uma vez que “Moran” também não quer que a Patrulha interfira, ele mantém seus desmandes ao mínimo e os mantém “no estilo” — roubos de planos de submarinos, pirataria de dirigíveis, conspiração com mulheres perversas agentes do Continente e que tipo de coisa.



REICH-2

Um governo menos resoluto do que o de Churchill poderia facilmente ter decidido que a situação militar era desesperadora em 1940, após a queda da França, e que a única chance de sobrevivência da Grã-Bretanha era a acomodação à nova ordem. O homem que quase levou a Grã-Bretanha a tal paz foi Edward Frederick Lindley Wood, Lord Halifax, que fora secretário de Relações Exteriores de Neville Chamberlain e seu sucessor preferido. Na Linha-Base, Halifax recusou o cargo, temendo que liderar o governo na Câmara dos Comuns fosse impossível para um colega com título.

No Reich-2, ele deixou essas dúvidas de lado para salvar a Inglaterra da melhor maneira que pôde. Lord Halifax não era um simpatizante do nazismo, e seu governo nunca foi um aliado Alemão. Ele usou o armistício para fortalecer os militares Britânicos, especialmente a Real Força Aérea. No entanto, o efeito militar da paz no Oeste foi dar a Hitler uma mão mais livre no Leste. O Armistício Anglo-Alemão acabou com as chances de os Estados Unidos se envolverem na guerra Europeia, já que muitos Americanos viram pouco para escolher entre Nazistas e Soviéticos.

A Kalter Krieg

Com a Grã-Bretanha marginalizada, os Alemães e soviéticos lutaram até um impasse e um armistício de 1943 que deixou os tanques Nazistas na Ucrânia e nos Estados Bálticos, mas colocou Moscou bem fora de alcance. Lord Halifax separou o Japão do Eixo vendendo óleo e borracha e consentindo com a conquista da China, da Indochina e das Índias Orientais Holandesas. Com o embargo do petróleo quebrado, os Japoneses nunca atacaram Pearl Harbor e os Estados Unidos nunca foram à guerra; o carismático presidente Joseph Kennedy Jr. é o primeiro democrata desde Roosevelt na Casa Branca e o primeiro a buscar um papel internacional renovado para os Estados Unidos.

As possibilidades dessa função são simultaneamente limitadas e amplamente abertas. A bomba atômica Britânica e o foguete orbital Alemão deixou o poder balanceado por um tempo; com todas as cinco grandes potências orbitando plataformas de mísseis nucleares, qualquer guerra aberta acabaria rapidamente com a civilização. As cinco potências mudam alianças e interesses com frequência; a aliança Anglo-Japonesa se desfez por razão da Índia e a Malásia (o Japão tem apoiado rebeldes

anti-Britânicos em ambas as colônias; a Grã-Bretanha responde fornecendo armas à China ocupada pelos Japoneses vindas de Hong Kong). Com Hitler indo para seu Valhalla e o consideravelmente mais prático (embora igualmente implacável) Führer Heydrich na chancelaria do Reich, a linha do armistício Russo se estabeleceu quase até uma fronteira formal, completa com ligações ferroviárias, "trocas culturais" vistas e pontos de controle em Kharkov, Mogilev e Pskov. Comandos Britânicos ajudaram guerrilheiros Comunistas na Sérvia ocupada, e os caçou no Congo Alemão. O pai do presidente Kennedy é um admirador famoso da Alemanha Nazista, mas seu partido prefere a União Soviética do premiê Gromyko, apesar dos rumores vindos dos Comunistas Irã e Afeganistão. Os Republicanos apoiaram os Britânicos e os anglófilos Yalies do Escritório de Serviços Estratégicos Americano continuam a apoiar o MI6, a maior agência de espionagem do mundo, independentemente de quem esteja no Salão Oval. O MI6, entretanto, nem sempre tem certeza de qual lado deve se apoiar: independentemente de quem se senta no Salão Oval. O MI6, entretanto, nem sempre tem certeza de qual lado deve se apoiar.

Operações Extradimensionais

O mesmo não acontece com a Patrulha Infinity; eles ainda apoiam as democracias Ocidentais, apesar de seu desconforto com os métodos coloniais Britânicos no Quênia ou com os esforços Americanos de manutenção da paz na Nicarágua e nas Filipinas. O Centrum aparentemente ainda não escolheu um lado; o Serviço Intermundos tem infiltrados nos serviços de inteligência Britânicos e Soviéticos, e pode ter esperanças de subverter a Alemanha Nazista por dentro. Com todas as cinco potências com dedos em gatilhos nucleares, a Patrulha e a Intermundos operam quase como agências de espionagem freelance ou redes criminosas internacionais. (Tanto a Patrulha quanto a Intermundos usam agências de espionagem locais como histórias de disfarce e, ocasionalmente, como fonte de identidades locais forjadas.) As linhas se confundem durante os roubos de ouro da Argentina pró-Alemanha, enquanto comanda quadrilhas de roubos transtemporais de Maseratis da Palermo de Mussolini, ou durante a venda de heroína numa Shanghai ocupada pelos Japoneses.

Reich-2, 1961

Assuntos Atuais

A Alemanha Nazista, a União Soviética e o Império Britânico lutam em uma guerra fria de espionagem e sabotagem em constante mudança, enquanto os Estados Unidos e o Japão imperial disputam posições e aliados.

Ponto de Divergência

1940; Lord Halifax torna-se primeiro-ministro da Grã-Bretanha em vez de Churchill, e negocia um armistício com a Alemanha e uma aliança com o Japão.

Principais Civilizações

Ocidental (multipolar), Ortodoxa (império), Japonesa (império).

Grandes Potências

Reich Alemão (ditadura, NC4-5 para Alemães, NC6 para raças subjugadas), Império Britânico (democracia representativa, NC4, NC5 nas colônias), União Soviética (ditadura, NC6), Estados Unidos (democracia representativa, NC3, NC5 para negros), Império Japonês (oligarquia militar, NC4-5 para Japoneses, NC6 para nações subjugadas).

Dados da Cronologia

NT: 7 (aeroespacial, NT(7+1))

Quantum: 6

Zona Centrum: Escarlata

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: Z3



Outros Reichs

No **Reich-1** (Q4, ano atual 1952), a Alemanha forçou uma paz desigual na Grã-Bretanha depois de destruir A Força Expedicionária Britânica em Dunquerque, e continuou derrotando a União Soviética enquanto os Estados Unidos ignoravam a Europa e esmagavam o Japão. Nenhum dos dois ainda desenvolveu armas nucleares, embora ambos tenham programas de pesquisa ativos. Depois que Hitler morreu em 1949, Himmler se livrou do Partido e assumiu o poder sozinho. Ele começou a guerra seguinte ocupando a Grã-Bretanha, apesar das advertências de seus almirantes de que a Alemanha ainda não estava pronta para desafiar os Americanos. Dito e feito, os Estados Unidos estão atualmente bloqueando toda a costa Atlântica da Europa, jatos Americanos se mostrando iguais ao melhor que a Luftwaffe pode oferecer. As batalhas contra a Wehrmacht na Índia e na Sibéria têm tido menos sucesso, mas os Estados Unidos estão lentamente reunindo uma força de invasão gigantesca na Islândia, e até agora os Alemães não têm ideia do seu alvo pretendido.

No **Reich-3** (Q5, ano atual 1970), o Japão atingiu a Russa Vladivostok em vez de Pearl Harbor em 1941. Os isolacionistas Estados Unidos ficaram de fora da guerra e nunca financiaram totalmente a pesquisa nuclear. O Japão e a Alemanha dividiram a Eurásia, isolando ainda mais os Estados Unidos. A maior parte da América do Sul é de tendência Alemã (embora Equador e Venezuela sejam fantoches Japoneses e o Brasil seja ostensivamente neutro). Apenas Canadá e México permanecem estreitamente aliados dos Estados Unidos (o Canadá, com uma grande base de votos de refugiados do Reino Unido e seus filhos, está na verdade muito mais comprometido em resistir às potências do Eixo do que os EUA). Mas os

Estados Unidos ainda exercem influência no Caribe que a Alemanha cobiça, e sua posse contínua do Havaí parece ao Japão uma afronta. Enquanto o conflito entre os dois impérios do Eixo está aumentando ao longo de suas fronteiras comuns, eles decidiram, até agora, tirar essas questões da mesa até que o último dos poderes Anglo-Saxões possa ser devidamente humilhado.

No **Reich-4** (Q4, ano atual de 1988), a Wehrmacht quebrou as defesas de Leningrado em 1941. Em 1945, apenas a Alemanha e o Japão conseguiram desenvolver armas nucleares, que usaram para cimentar sua vitória. Pesados investimentos em defesas antiaéreas pelos Estados Unidos foram negados pelos mísseis balísticos Alemães, cujo primeiro ataque nuclear destruiu centros industriais e de formações de tropas, da mesma forma. A resistência Americana foi corajosa, mas em última análise, fútil. Os Japoneses forneceram a maior parte das tropas de ocupação de seu império e as potências do Eixo dividiram a América do Norte entre eles. Sem um inimigo comum, os dois superestados, cada um convencido da supremacia de sua raça dominante, logo se enfrentaram. Em 1979, a disputa sobre o petróleo do Golfo Pérsico aumentou rapidamente, e desencadeou um primeiro ataque Alemão que decapitou o Império Japonês e destruiu o suficiente de sua capacidade nuclear para deixar a Alemanha como um estado funcional. Mas o governante de fato do mundo, após pesadas perdas, está encontrando dificuldades para encontrar pessoal para administrar seus novos territórios. (E, ao ver a devastação, os Alemães também estão achando difícil reunir os meios para se preocupar com as doutrinas Nazistas sobre *lebensraum* e o destino racial de governar.)

Reich-5 (Q3, ano atual 2010) é abordado na página 57.

ROMA AETERNA

Embora o nome dinástico seja o mesmo, os Imperadores Júlio-Claudianos neste paralelo são inteiramente diferentes dos da Linha-Base depois do próprio Augusto. Druso, que não morreu em campanha na Alemanha nesta cronologia, substituiu seu irmão mais velho, Tibério, como sucessor de Augusto. O filho de Druso, Germânico, que na história da Linha-Base morreu jovem (aparentemente envenenado), sobreviveu para sucedê-lo. Esses dois provaram ser governantes sábios; Germânico, em particular, era amado pelo povo. O filho mais velho de Germânico, Nero (não o mesmo que o Imperador da Linha-Base), em vez de morrer após a prisão por Tibério, recebeu o nome de Britânico após sua conquista da Britânia, e eventualmente seguiu seu pai até o roxo. A linha continuou por mais duas gerações antes de Nero Cláudio Druso, o último da linhagem, morrer sem problemas. Assim, Roma Aeterna foi poupada dos reinados dos imperadores malucos Calígula (um filho mais novo de Germânico) e Nero, filho da filha de Germânico, Agripina.

Império Sem Fim

Em vez disso, os imperadores Júlio-Claudianos deram a Roma fronteiras estáveis na Europa e, com seu patrocínio da Academia Heroniana em Alexandria, também a indústria primitiva. Este paralelo também não teve nenhum "Ano dos Quatro Imperadores" caótico e nenhuma dinastia Flaviana de déspotas militares. Os imperadores Antoninos adotivos que imediatamente seguiram os Júlio-Claudianos agradeceram o Império com três séculos de governantes notavelmente capazes, cujo brilho mascarou o declínio real até que a primeira guerra de sucessão em 400 anos finalmente quebrou a ilusão de permanência. O Império se fragmentou na guerra civil e nas invasões bárbaras. Demorou dois séculos para reunir um segundo Império encolhido, por dinastias sucessivas usando o poder marítimo do Norte da África. Novas máquinas de guerra permitiram aos Imperadores — mais frequentemente de sua segunda capital em Alexandria do que da própria Roma — reconquistar o Oriente e avançar para a Índia. Novos navios descobriram as Hespérides do outro lado do Oceano Atlântico, e legiões conquistaram e colonizaram as ricas terras dos Maias.



Enquanto o Primeiro Império desmoronou dramaticamente, o Segundo Império teve um declínio mais lento e doloroso. Doenças e invasões foram enfrentadas com o aumento da centralização da nova capital em Alexandria, comprando uma trégua às custas da petrificação cultural. O controle Imperial erodiu das periferias, passando para militares locais ou imigrantes bárbaros. As invasões Mongóis do século 13 quebraram as últimas pretensões de unidade Imperial.

A principal exceção à escuridão da Longa Noite veio do outro lado do oceano. As colônias Romanas nas Hespérides negociaram entre si e se expandiram nas terras férteis vulcânicas no centro de Hespéria. Suas Academias Heronianas redescobriram a máquina a vapor e alimentaram um renascimento da nostálgica glória Romana. No século 18, as províncias Europeias se recuperaram o suficiente para retomar o comércio com as Hespérides, gerando rivalidade e guerra. Os Hesperianos levaram

Roma Aeterna, 1893

Assuntos Atuais

Uma nova dinastia conservadora das províncias Mexicanas restaurou o Império Romano à sua glória eterna. Aproveitando o vapor e a pólvora, Roma se expande mais uma vez!

Ponto de Divergência

9 AEC; Druso não morre em campanha na Alemanha e se torna imperador em 29 EC (possivelmente interrompendo a crucificação de Jesus com um perdão geral para todos os prisioneiros); seus herdeiros *não* são imbecis insanos e depravados, ao contrário das dinastia Júlio-Claudianas históricas na Linha-Base.

Principais Civilizações

Romana (império), Chinesa (multipolar), Andina (império).

Grandes Potências

Terceiro Império Romano (ditadura, NC4 para cidadãos romanos, NC5-6 para súditos), Taehan (ditadura, NC6), Huaraca (ditadura teocrática, NC6).

Dados da Cronologia

NT: 5 (algumas armas, NT6)

Quantum: 6 Classe Infinity: P4

Nível de Mana: baixo

Zona Centrum: Dourada

a melhor sobre a Britânia (a principal província Europeia) e invadiram a Europa com uma enorme frota a vapor. A tecnologia Hesperiana superior combinada com o apelo ideológico de um renascimento das glórias Romanas para tornar a conquista irresistível. Em 1806, o general Hesperiano Corineu Junho Selauchis entrou em Roma e proclamou o Terceiro Império.

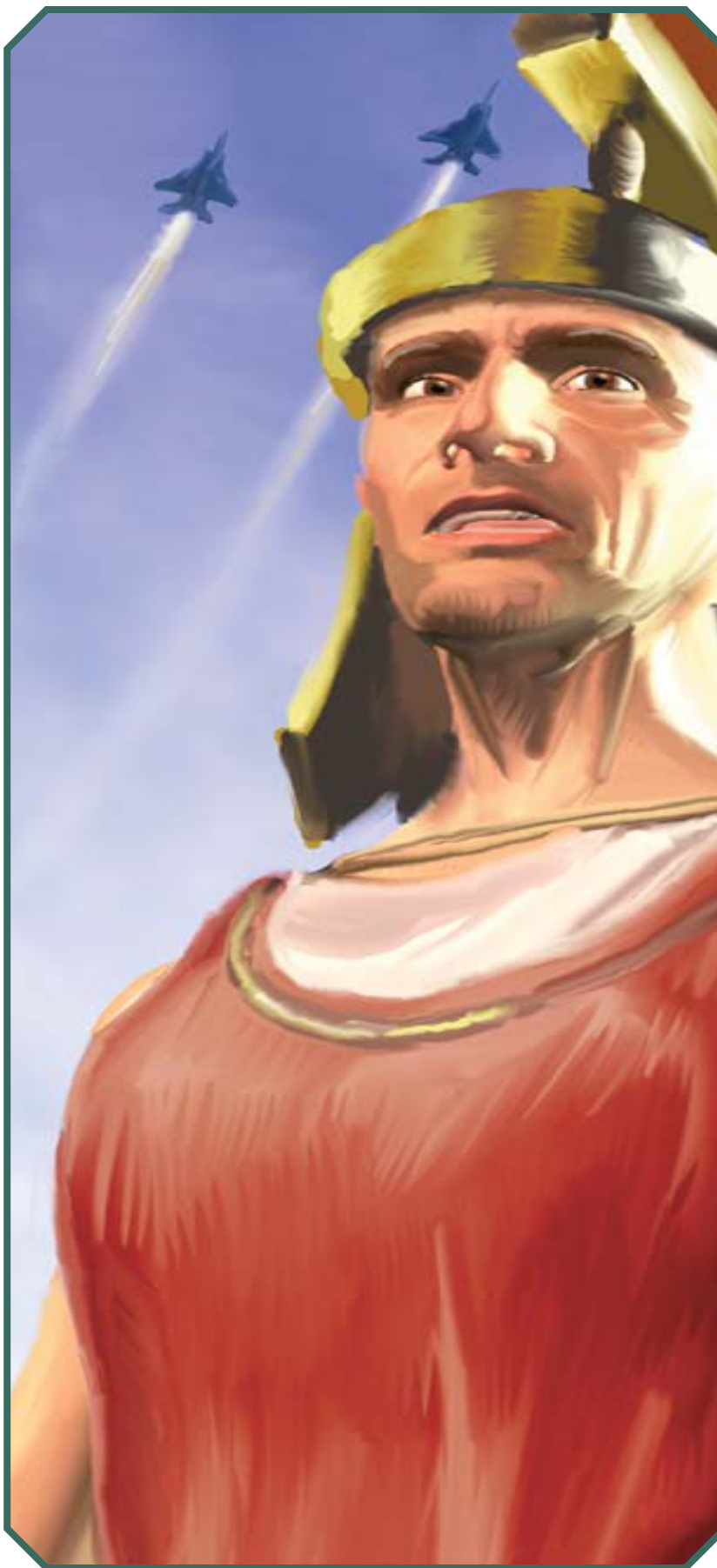
Depois de reivindicar a cidade eterna, os novos governantes frequentemente descobriam que seu progresso se tornava tanto uma marcha triunfal quanto uma campanha militar. O Egito, cujos governantes ainda reivindicavam o título imperial, juntou-se ao novo Império sem luta após uma demonstração de força Hesperiana no porto de Alexandria. Mesmo antes de as conquistas na Europa e na África terem sido assimiladas, o terceiro dos novos imperadores voltou sua atenção para a Pérsia, e seu sucessor foi ainda além ao inaugurar a reconquista da Índia. Hoje, o Império pelo menos duplicou ou ultrapassou sua extensão máxima anterior em todas as frentes, e sua estrela ainda está subindo.

(Veja *GURPS Alternate Earths* para mais detalhes.)

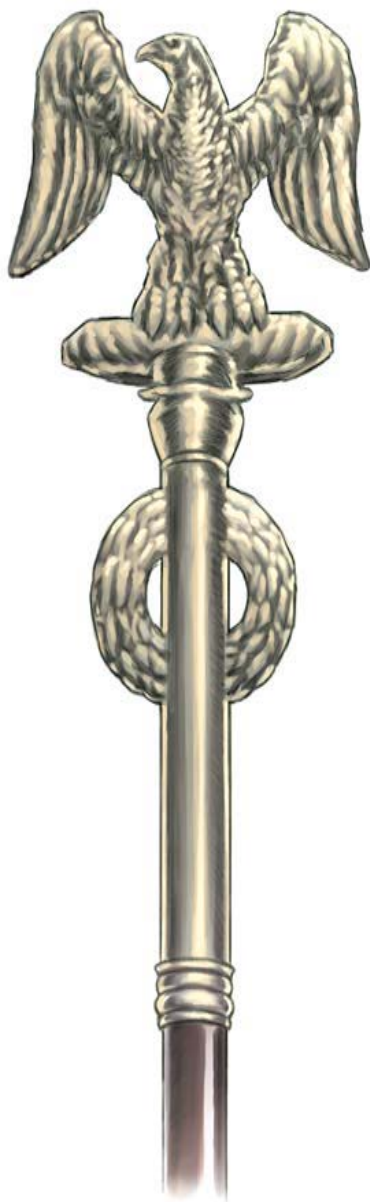
Operações Extradimensionais

Roma Aeterna era anteriormente o destino de vários pacotes de férias populares oferecidos pela Turismo Temporal Ltda. Não é tão decadente quanto a Roma de Johnson, mas havia uma clientela que preferia ver um mundo baseado mais nos ideais Romanos do que na decadência Romana. Tudo isso foi deixado de lado em 2022, depois que um grupo de funcionários da Turismo Temporal tropeçou em agentes Centranos em Alexandria. Antes de conseguir colocar seu grupo em segurança, eles encontraram evidências de que o Centrum havia se infiltrado completamente na estrutura de poder local. A Infinity reduziu a classificação de acesso do paralelo (pág. 83) de 9 para 4 e iniciou a investigação.

A Infinity havia assumido que o Centrum sofreria suas limitações linguísticas padrões (veja *A Barreira Linguística*, pág. 47) ao operar em uma cronologia Romana. Graças a uma tradição clássica viva, no entanto, o Centrum contratou agentes capazes de trabalhar em Roma Aeterna sem dificuldade, e eles fizeram um trabalho tão eficaz que os PIs ainda não têm certeza de até onde seu controle se estende.



A Patrulha Infinity identificou pelo menos uma dúzia de poderosos senadores e cavaleiros Romanos como agentes Centranos, a maioria mercadores ricos, mas incluindo um importante general e o governador da província da Líbia. Esses agentes não parecem formar uma facção política — na verdade, eles se opõem publicamente em várias questões. A Patrulha não sabe exatamente qual é seu plano, exceto que eles parecem estar tentando colocar agentes na corte. O Centrum também exerce influência por meio de sociedades secretas. Os cultos misteriosos de Horus Regnans (em Aegyptus) e Angerona, deusa do silêncio (na Itália) parecem ter caído sob seu controle total. Eles também introduziram sua própria



sociedade secreta, a Ordem do Caminho Branco (Ordo Albae Viae), uma seita mágica proeminente nos centros industriais de Hesperia. Em algumas ocasiões, eles têm poderes mágicos simulados, incluindo curas “milagrosas” por meio de antibióticos, dentro dessas organizações de fachada.

Tendo sido pegos de surpresa, os PIs estão tentando se recuperar. A Infinity limitou suas atividades no Império a operações de inteligên-

cia, tentando descobrir o escopo da influência Centrana e seu propósito final. A Patrulha está construindo uma base de poder própria entre os comerciantes Chineses que navegam para o Oceano Índico dos pequenos reinos Sericanos no leste da Ásia, nos quais o Centrum teria extrema dificuldade em se infiltrar. Planos para formar uma organização secreta de fachada sob o controle da Infinity estão sendo considerados.

Outras Romas

Roma Aeterna foi o terceiro paralelo dominado pelos Romanos descoberto pela Infinity, daí sua designação oficial “Roma-3”. Roma-2 é a Roma de Johnson (pág. 147).

Em **Roma-1** (Q5, ano atual 954), o Imperador Justiniano conseguiu reunir o império e seus sucessores mudaram a capital de Constantinopla de volta para Roma; as legiões conquistaram a Alemanha e a Boêmia e protegeram as fronteiras contra Magiares, Vikings e Turcos. A idade das trevas mais curta moveu Roma para NT3 avançado, ou mesmo NT4 em algumas áreas (mas sem pólvora ainda).

Em **Roma-4** (Q6, ano atual 1741), as rebeliões de Sertório e Spartacus fragmentaram a civilização Romana em 74 AEC, mas as repúblicas sucessoras Romanas ainda superaram todas as suas vizinhas. Apesar da virada para o despotismo nos séculos III e XV, a maioria dos estados Romanos NT6, de Cuba às fronteiras do Império Afegão, são repúblicas independentes e briguentas.

Em **Roma-5** (Q4, ano atual 404 EC), a expedição chinesa à Pártia sob Pan Ch’ao encontrou os Romanos sob Trajano em 97 EC. As guerras Romano-Chinesas levaram a um intercâmbio cultural, que valeu a pena quando Galeno acidentalmente inventou a inoculação enquanto estudava acupuntura. Essa revolução médica (agora em NT5) permitiu que Roma e a China sobrevivessem à crise do século III essencialmente intacta em NT2, e ameaçando uma guerra religiosa entre o Catolicismo Romano e o Cristianismo Nestoriano Chinês.

Roma-6 (Q7, ano atual 248 EC) é um mundo de mana normal (com pontos desiguais tanto para baixo quanto para alto) próximo à Roma NT2 da Linha-Base, exceto que o Cristianismo (se existir) é ainda mais clandestino, e a magia parece funcionar como os Romanos acreditavam. Isso pode fazer de Roma-6 um paralelo mítico, ou pode ter alguma conexão com a Cabala, que afirma ter governado em Roma nessa época. (Veja *Roma Arcana* dentro do **GURPS Fantasy** para mais detalhes.)

Roma-7 (Q4, ano atual 180 EC) ainda não durou mais que a Roma da Linha-Base, mas entrou em uma Revolução Industrial em grande escala desencadeada pelo comissionamento de Vespasiano como Herói de Alexandria para construir máquinas de cerco movidas a vapor para destruir Massada em 73 EC. Carroças movidas a óleo NT(2+3) batalham no Coliseu, e os filhos mimados dos patrícios fazem corridas de arrancada pela Via Ápia enquanto as legiões se dirigem para a Índia.

ROMA DE JOHNSON

A dinastia fundada por Marco Antônio e Cleópatra não possuía o gênio de Augusto, mas também não corria o risco de cair nas mãos de uma gangue urbana. Ao contrário de Roma, o Egito podia se alimentar; ao contrário dos Romanos, os Egípcios sabiam quando não questionar seus reis divinos. As legiões ainda vigiavam no Reno, mas Antônio não via sentido em conquistar as florestas Alemãs vazias quando podia imitar Alexandre e governar o Oriente. Os esforços de Roma dirigiram para o leste e para o sul, adicionando Núbia e Pártia, Sarmatia e Arábia Feliz, ao Império. O Imperador Marco Úlpio concedeu a uma tribo muito promissora na Sarmatia, os Godos, status imediato de *foederati* e os transferiu em massa para a fronteira Bactriana para proteger os Judeus exilados, o que resolveu vários problemas que os festivos e otimistas Imperadores Antoninos nem mesmo sabiam que eles tinham.

Gália e Grã-Bretanha acabara por cair, mas foram reconquistadas posteriormente, também. Pestes e fomes devastaram as províncias mais remotas, mas os celeiros Egípcios e as minas de ouro da Núbia mantinham o núcleo oriental do Império vivo, embora nem sempre saudável.

Roma em XXV Denários por Dia

Quando Alex A. Johnson, o fundador da Johnson Intertemporal Inc. (JII; veja pág. 38), chegou a Roma vindo da Linha-Base em 1192, ele encontrou a segunda maior cidade de um império cosmopolita apenas atingindo seu segundo pico. A cidade de Roma compensou seu status de “segunda cidade” sendo muito, muito tradicional e muito, muito decadente ao mesmo tempo. Johnson se apaixonou imediatamente.

Ele introduziu uma série de melhorias à medida que construía sua base de poder local, do telégrafo ao sorvete e aos charutos enrolados à mão. (Ele teve que subornar um almirante Romano para descobrir a América primeiro, mas para o fumante de charutos Johnson, valeu a pena.) Como governador da Panônia, ele expulsou os Pechenegues com artilharia a cavalo e infantaria leve, e a revolução militar que se seguiu está se espalhando para os generais mais conservadores na Índia e Getúlia, estabilizando as defesas imperiais com uma economia de custos substancial.

Operações Extradimensionais

Johnson Intertemporal é dona de uma quantidade incrível do Império Romano, perdendo apenas para a família imperial como o maior detentor de terras e ouro no reino. Muito de seu capital líquido vai para subornos, é claro; o restante é destinado à manutenção das luxuosas villas, cozinhas e banheiros que a JII mantém para os turistas da Linha-Base. Os pacotes variam do comboio “Sete Maravilhas em Sete Dias” (hidrofólios e hovercrafts furtivos e levam os visitantes do Coliseu às Pirâmides, e aos Jardins Suspensos, reconstruídos após substanciais subornos da JII ao governador da cidade da Babilônia) ao “Mês de Capri no lendário palácio do prazer do Imperador Tibério” (nesta cronologia, é claro, Tibério Cláudio não era um imperador, e não se tornou um degenerado enlouquecido, mas esta *era* sua villa de verão). Mesmo a Turismo Temporal cedeu, operando seus próprios passeios em ambientes um pouco mais intensos (por uma taxa de licenciamento significativa para a JII, é claro). Os cidadãos Romanos se acostumaram a ver bandos de bárbaros altos e musculosos com sotaques escandalosos e muita prata sobressalente; “Convidados de Jonsonius do além-mar” geralmente não são esfaqueados e esmagados.

Se o fizerem, é claro, os Vigias caem sobre o patrono dos infratores como uma tonelada de mármore; a Divisão de Segurança dos PIs administra essencialmente os Vigias (em Roma, Alexandria e na Babilônia, pelo menos) como uma filial local. A Patrulha está mais preocupada em perseguir células terroristas baseadas aqui, especialmente aquelas que treinam rebeldes na Pérsia, na Mauritània e na Hibérnia. Nessas províncias, o abrandamento da brutalidade dos governadores imperiais (parte dos planos de reforma bem-intencionados de Johnson) encorajou os nativos sobrecarregados de impostos a se rebelarem. E eles têm ajuda: uma enxurrada de bombas de naftalina na Babilônia, Cartago e Rodes tem todas as impressões digitais de planejamento extratemporal. O escritório do FBI em Roma oferece total cooperação à Patrulha e até mesmo auxilia em incursões ocasionais de “varredura e captura” nos bairros plebeus.



Roma de Johnson, 1206

Assuntos Atuais

O terrorismo transdimensionais ameaça um paraíso turístico onde Roma nunca caiu.

Ponto de Divergência

31 AEC; Marco Antônio e Cleópatra vencem a Batalha de Áccio; O centro de gravidade Romano é transferido para o leste.

Principais Civilizações

Romana (império com estados satélites), Estepe-Chinesa (império com estados satélites), Índica (multipolar), Mississippiana-Romana (império com estados satélites).

Grandes Potências

Império Romano (ditadura, NC4), Quitai (ditadura, NC5), Chola Telugu (oligarquia, NC4), Pagão (ditadura, NC4), *Lenapes (clã/tribal, NC2 para Lenapes, NC4 para tribos subjugadas)*.

Dados da Cronologia

NT: 4 (medicina, NT5/8)

Quantum: 5

Zona Centrum: Inacessível

Nível de Mana: sem mana

Classe Infinity: 09

SHIKAKU-MON

A história desse paralelo Quantum 3 divergiu no início do século 16, quando o herdeiro de Fernando e Isabel da Espanha sobreviveu para ascender ao trono como João III. Sem a união dinástica da Espanha e da Áustria sob os Habsburgos, a história Europeia assumiu uma forma diferente durante a era crucial da Reforma. Do outro lado do globo, os Jesuítas foram bem-sucedidos em sua campanha de proselitismo Cristão no Japão. Sob os chanceleres Oda, o Japão nunca “se afastou das armas”. Em vez disso, começou a adaptação da cultura Ocidental que acabaria por dar ao Trono do Crisântemo domínio total do Leste Asiático.

Hoje, o nome do paralelo em si vem da versão local do Japonês: *shikaku-mon*, da palavra nativa para “quadrado” e sua palavra emprestada do Francês para “mundo”, é um termo comum para o equilíbrio quadripolar estabelecido no século XX. O controle Japonês da metade oriental do globo é equilibrado pelo poder econômico do Brasil, o assustador Império totalitário Sueco e as conquistas tecnológicas do Reino da França, erguido das cinzas da derrota militar para tomar as terras elevadas do espaço. Apesar da tecnologia superior à da Linha-Base em mui-

tas áreas, as sociedades se apegam a formas aristocráticas arcaicas que não funcionam mais no mundo moderno. As tensões sociais entre os que têm e os que não têm perturbaram a sociedade em grande parte do mundo e aumentam constantemente.

Quatro Portais de Templo Sob Uma Lua

O Japão começou a substituir Portugal no oriente no início do século 17, assim que a Suécia unificou o norte da Alemanha sob seu controle e se tornou uma grande potência. No século seguinte, a França aliou-se à Suécia para derrotar a Grã-Bretanha, a Espanha e os Holandeses, tornando-se o principal estado da Europa com o início da Revolução Industrial. O Movimento Racionalista, paralelo ao Iluminismo na Linha-Base, expressou e criou uma nova visão secular do mundo, mas não conseguiu criar uma era de política revolucionária. Um movimento Republicano ganhou vida em Portugal (levando a família real ao Brasil para fundar um Império independente lá) e na colônia da Virgínia na Inglaterra, mas a vigilância Francesa manteve a aristocracia suprema.

Em 1861, a França perdeu seu domínio global para uma aliança crescente da Suécia, Brasil e Japão, que derrotou a China pela hegemonia sobre o oriente Asiático e dividiu a Índia com a Grã-Bretanha. As potências, agora quase iguais, competiam por colônias e comércio, atraindo-se mutuamente para um sistema complexo e instável de alianças secretas que virtualmente garantiam uma guerra geral. A Guerra de Pirro de 1927-1932 começou na Índia, mas se expandiu por todo o mundo, matando milhões, mas terminando em um impasse. Os Aliados (Grã-Bretanha, Suécia e Japão) descobriram que a vitória não tinha sentido quando se viram atolados em rebeliões coloniais e depressão econômica enquanto as potências da Coalizão (Brasil e França) se recuperavam. O Partido Sinarquista de Edvard Bagare (baseado nas teorias estranhamente convincentes de Kiyoshi Shibata) ganhou o controle do Parlamento Sueco, o Riksdag, e criou o primeiro estado totalitário que essa cronologia já viu.

A tentativa da Suécia de criar o segundo estado Sinarquista, intervindo em um golpe de estado na Grã-Bretanha, terminou em trágica farsa; o bombardeio atômico Sueco na Grã-Bretanha em 1964 deixou o Partido Sinarquista Britânico no controle de um estado satélite Sueco empobrecido e destruído.

O uso de armas atômicas inaugurou a era atual de luta encoberta entre as quatro potências restantes. Pode-se argumentar que a chamada “Luta Silenciosa” não começou de fato até o ano seguinte, quando o Brasil explodiu sua própria bomba de fissão. Em qualquer caso, a era viu uma tensão contínua entre as potências, com surtos ocasionais em guerras por procuração onde as esferas de influência se sobrepõem — mais violentamente na Pérsia e no sul da África.

Até agora, o equilíbrio quadripolar foi capaz de superar até mesmo crises como o desafio da Suécia à proibição Francesa de viagens orbitais e o colapso da autoridade doméstica Brasileira durante os eventos da “Terça Vermelha” logo após o milênio. A Suécia passou por um espasmo de expurgos políticos no início da década de 2020, mas seu governo “neo-Sinarquista” parece tão repressivo como sempre, apesar de denunciar oficialmente seu predecessor. A Suécia agora apoia agres-

Shikaku-Mon, 2027

Assuntos Atuais

O equilíbrio de um mundo cyberpunk muda entre quatro grandes potências: o Império Japonês, o Império Sueco, o Império do Brasil e o Reino da França.

Ponto de Divergência

1497; o filho de Fernando e Isabel da Espanha sobreviveu para se tornar o rei João III, enfraquecendo os Habsburgos e fazendo com que Portugal concentrasse sua atenção no exterior no Brasil e nas atividades missionárias no Japão. Como consequência, o Japão se converte ao Cristianismo, nunca desiste das armas e começa a se expandir na década de 1590.

Principais Civilizações

Japonesa-Occidental (império), Ocidental (multipolar).

Grandes Potências

Império Japonês (oligarquia, NC4 nas ilhas, NC3 em outros lugares), Império Sueco (oligarquia tecnocrática, NC6), Império do Brasil (estado corporativo, NC1), Reino da França (ditadura, NC4).

Dados da Cronologia

NT: 8 (aeroespacial e eletrônica, NT9)

Nível de Mana: sem mana

Quantum: 3 Classe Infinity: Z3

Zona Centrum: Inacessível

sivamente fanáticos “Islamossinarquistas” contra o Cairo Madista e os Otomanos, o isolamento nacionalista da Louisiana do Tecido, uma base de dados global, começou a gerar alguns rumores horríveis, e o meio ambiente não está melhorando à medida que os padrões climáticos globais começam a se deformar, aumentando o espectro sempre presente da fome.

(Veja *GURPS Alternate Earths* para mais detalhes.)

Operações Extradimensionais

Desde os primórdios da viagem paracrônica, O Conselho Infinity tem se preocupado com o dia em que uma cronologia capaz de construir projetores seja descoberta ao alcance da Linha-Base. Uma vez que Shikaku-mon está exatamente na mesma época local que a Linha-Base e o Centrum, a maioria dos teóricos acredita que ele representa tal ameaça. Não ajuda em nada o fato da tecnologia de Shikaku-mon ser um pouco mais avançada do que a da Linha-Base, nem que o paralelo seja dominado por elites corruptas e paranoicas. O único aspecto brilhante dessa dor de cabeça com Shikaku-mon é que ela está além do alcance dos projetores do Centrum; portanto, a única maneira do Centrum obter acesso à cronologia é por meio de agentes na Linha-Base ou saltadores de mundos.

A Patrulha Infinity é a única organização da Linha-Base com permissão para operar em Shikaku-mon e está sendo muito cautelosa em suas investigações. A política geral em relação a Shikaku-mon ainda está sendo debatida nos níveis mais altos da Infinity e do CINU (há rumores de que o próprio Van Zandt está envolvido). A Infinity quer evitar que Shikaku-mon desenvolva a paracrônica e, secundariamente, evitar que eles se destruam. Uma possibilidade assustadora: Shikaku-mon poderia ter sua própria versão de Paul Van Zandt, o homem que inventou a tecnologia paracrônica? Na Linha-Base, sua família era originária do norte da Alemanha e imigrou para a Nova Inglaterra, o que o tornaria um cidadão Sueco em Shikaku-mon. Relativamente poucos nativos da Linha-Base têm equivalentes em Shikaku-mon — mas se Van Zandt fosse um dos poucos, os resultados poderiam ser desastrosos.

Até agora, as operações da Infinity apenas tentaram estabelecer organizações de fachada corporativa nas Américas. A Infinity deseja desesperadamente descobrir se um projetor pode

funcionar em Shikaku-mon, tanto para testar a teoria paracrônica quanto para abrir novos níveis quânticos para exploração. No entanto, essa cronologia é permeada por espões que trabalham para os governos, agentes secretos que trabalham para as corporações e até mesmo “curiosos” que têm a espionagem como hobby. Qualquer coisa que pareça interessante atrairá a atenção de algum grupo, e até mesmo os amadores têm tecnologia de vigilância igual ao melhor equipamento da Linha-Base. Os PIs ficam com úlceras imaginando o que os profissionais devem usar, mas ainda não conseguiram obter amostras de tecnologia restrita. Eles já tiveram que enviar vários nativos muito curiosos para o Concílio, e as investigações de pessoas desaparecidas em andamento são mais um foco de ansiedade para as operações da Patrulha.

Shikaku-mon é uma forte tentação para governos e corporações da Linha-Base, dadas as vantagens que adviriam de qualquer grupo que copiasse a tecnologia superior de computadores ou de vigilância desta cronologia. Mais perigoso ainda, essa tecnologia pode ser vista como um possível “equilíbrio” para o monopólio da tecnologia paracrônica da Infinity Ilimitada. Desde que uma equipe de pesquisa de uma universidade Japonesa descobriu o paralelo, o Conselho Infinity não foi capaz de manter em segredo sua existência. Viajar para Shikaku-mon é muito ilegal; A Infinity declarou incursões não autorizadas puníveis com a revogação do acesso a todas as tecnologias paracrônicas do grupo ofensor — ou nação. O CINU informou discretamente a alguns governos problemáticos que concorda com este julgamento.



YRTH

Yrth é um paralelo de fantasia, lar de elfos, anões e orcs. Uma facção de elfos tentou um ritual poderoso para livrar seu mundo dos orcs pestilentos. O tiro saiu pela culatra e, em vez disso, convocou um enorme cataclismo que durou um século e meio, que trouxe dezenas de milhares (eventualmente centenas de milhares) de humanos da Linha-Base para Yrth, ou de uma cronologia com um passado muito semelhante. (Ele também trouxe outras raças não humanas de outros paralelos, em menor número).

Um Mundo Mágico

A maioria desses humanos veio da Europa Ocidental ou do Oriente Médio entre os anos 1050 e 1200; eles estabeleceram reinos e retomaram suas Cruzadas interrompidas. Cataclismos continuam esporadicamente em Yrth, trazendo algumas centenas de novas pessoas de vez em quando, com um grande ressurgimento em 1551, que trouxe milhares de pessoas da França do século 16.

O maior reino humano no continente de Ytarria, o Império de Mégalos, tem uma ordem secreta, a Agência da Serendipidade, dedicado a caçar os recém-chegados e interrogá-los para obter informações sobre as mudanças na Terra. Mégalos restringe qualquer novo desenvolvimento científico ou tecnológico — especialmente a pólvora — temendo que o choque cultural inevitável o destrua. Desconhecido por quase todos os estranhos, a Agência da Serendipidade mantém um tomo secreto, o *Liber Terranum Primus*, que descreve o estado atual da Terra original da melhor maneira possível — mas se os cataclismos trouxerem “visitantes” de mais de uma Terra, a Agência pode saber que ainda mais Terras existem. E se a Terra que o cataclismo visita é a Linha-Base, a Agência da Serendipidade pode saber tudo sobre a Infinity, também...

(Veja **GURPS Cataclismo** para muitos detalhes adicionais.)

Operações Extradimensionais

Yrth é um sargasso quântico; saltadores de mundos e transportadores podem entrar, mas eles só podem sair usando magia, um portal de acesso ou (é claro) um cataclismo. Ted Gruberman, um Patrulheiro saltador de mundos, descobriu Yrth em um salto às cegas em 2017, e levou 14 meses para encontrar uma jangada mágica

Yrth, 2004

Assuntos Atuais

Várias soberanias disputam o poder em um mundo mágico povoado por tempestades soprando em todas as dimensões.

Ponto de Divergência

Desconhecido; possivelmente 150 milhões de anos atrás, quando a Pan-gaea se dividiu de forma diferente. Mas a lua também é diferente.

Principais Civilizações

Ocidental (império com rivais), Islâmica (bipolar), Anã (império), Élfica (difuso).

Grandes Potências

Mégalos (ditadura feudal, NC4), Al-Haz (ditadura teocrática, NC4), Zarak (oligarquia feudal, NC3 para anões), Al-Wazif (ditadura feudal, NC3), Caithness (ditadura feudal, NC3), Cardiel (oligarquia feudal, NC3).

Dados da Cronologia

NT: 3-4 (sem pólvora; alguns elementos NT3/6+ de recém-chegados)

Nível de Mana: normal com variações

Quantum: 5 Classe Infinity: R2

Zona Centrum: Inacessível

que pudesse navegar para outro mundo do qual ele pudesse realmente partir. Quando ele finalmente voltou para a Linha-Base em 2020, sua descrição do imenso cataclismo que atingiu Yrth um milênio atrás causou uma tempestade quase da mesma proporção na própria na sede da Infinity. Uma segunda missão de Batedores, um pouco mais bem preparada, levou apenas cinco meses para encontrar o caminho de volta à Linha-Base e perdeu apenas um homem no processo, fornecendo substancialmente mais informações sobre a situação naquela cronologia.

Em Yrth, é claro, O Segredo foi revelado. Todo mundo sabe que a viagem paracrônica é possível; afinal, foi assim que a maioria de seus ancestrais chegou a Yrth! Algumas facções de Yrth podem saber mais do que isso. Há alguma indicação de que os Templários (que chegaram em Yrth na noite de Halloween de 1310, um pouco antes dos inquisidores Franceses) haviam aproveitado um cataclismo para a viagem paracrônica, ou pelo menos sabiam o suficiente para caçar um em sua Terra. (Qualquer conexão desagradável entre os Templários de Yrth e os Templários contaminados

*Desconhecido por quase todos os estranhos, a Agência da Serendipidade mantém um tomo secreto, o **Liber Terranum Primus**, que descreve o estado atual da Terra original da melhor maneira possível.*



pelos Nazistas em Frederico provavelmente é apenas uma coincidência. Provavelmente.) Os Jesuítas de Yrth também parecem ter artefatos peculiares de origem misteriosa — eles poderiam ter sido arrebatados de outra cronologia? Os Elfos Negros, é claro, provavelmente não desistiram de suas pesquisas e ninguém sabe ao certo o que fazer com o gênio ou com os dragões.

A Infinity decidiu que a possível conexão entre Yrth e a Linha-Base (ou um eco próximo da Linha-Base) exigia o estudo mais próximo possível dos Paralabs. Uma pequena equipe permanente da “Seção Sheldrake”, supostos bruxos, topógrafos de campo dos Paralabs e guardas PIs, montou uma loja na cidade fronteiriça de Tredroy, trazendo uma família de mercadores

da Estrela Branca para fornecer ouro e disfarce para seu comportamento estranho. Na Casa da Estrela Branca, os habitantes da Linha-Bases trabalham para compreender este estranho mundo novo.

4

Outros Paralelos de Fantasia

Além dos paralelos míticos da “fantasia histórica”, como Burton (pág. 140) e Mandeville (pág. 140), ou casos limítrofes como Oricalko (pág. 139) e Roma-6 (pág. 146), algumas cronologias seguem mais os ditames da ficção de fantasia do século 20. Existem paralelos míticos que se assemelham muito às obras de Robert E. Howard, Robert McLees, Terry Pratchett e Andre Norton, por exemplo. A maioria desses mundos provavelmente divergiu pelo menos 150 milhões de anos atrás, já que poucos deles compartilham os contornos continentais da Terra. Alguns desses mundos têm campos estelares divergentes, implicando ou graves danos causados por tremores de realidade aos céus, um passado (ou futuro) ano atual muito distante, ou que eles existem em um cosmos totalmente diferente. Alguns poucos deles repousam em Terras planas, ou dentro de terras ocas! Consequentemente, a datação de paralelos de fantasia costuma ser uma questão de interpolação gradativa e de suposições aleatórias.

Agentes em Yrth identificaram que Cataclismos de outros mundos originalmente arrebataram algumas das raças não humanas. As localizações desses mundos

— **Loren’dil**, um reino florestal de pequeninos, gigantes e centauros, **Olokun**, um planeta coberto principalmente por oceanos e com marés muito altas, lar de tritões e outros seres aquáticos, e **Gabrook**, um mundo árido habitado por goblins, homens répteis (possivelmente primos ou versões alternativas dos neo-troodontes dos EUL) e kobolds — continuam a ser encontrados pela Infinity. Eles são, evidentemente, cronologias *radicalmente* divergentes e podem formar parte de um arrecife (pág. 89) com Yrth — e talvez um dos ecos ausentes em Q6 seja a Terra de onde o Cataclismo tirou seus humanos!

Um paralelo de fantasia firmemente localizado é **Brekilien** (Q4, ano atual 701), um dos mundos continuamente remodelado por poderosas magias élficas que usam cataclismos para o entretenimento dos senhores élficos.

Goblin (Q5, ano atual 1830) é habitada exclusivamente por um tipo diferente de goblins, mas, por outro lado, é um paralelo próximo (embora imundo) de inércia muito alta do final da era da Regência da Linha-Base. (Veja **GURPS Goblins** para mais detalhes.)

CAPÍTULO CINCO

... E ÉPOCAS TAMBÉM

Embora eu já estivesse acostumada com sua aparência miserável, o cinismo gorduroso de sua voz ainda me surpreendeu. “Não me diga. Só eu posso salvar o mundo.”

“Isso mesmo. Como você sabia?”

“Você acha que é o primeiro de vocês a me dizer isso?”

“Você acha que sou o primeiro de mim a ouvir você dizer isso?”

Isso chamou sua atenção, e ele esfregou a papada com a barba por fazer, pensativo.

“Não, você parece muito cansado para ser do primeiro loop. Sente-se, relaxe.”

“Eu não posso. Temos de ir.”

“Não vai adiantar nada. Confie em mim.”

“Mas...”

“É inútil. Apenas sente-se. O que alguns minutos vão importar?”

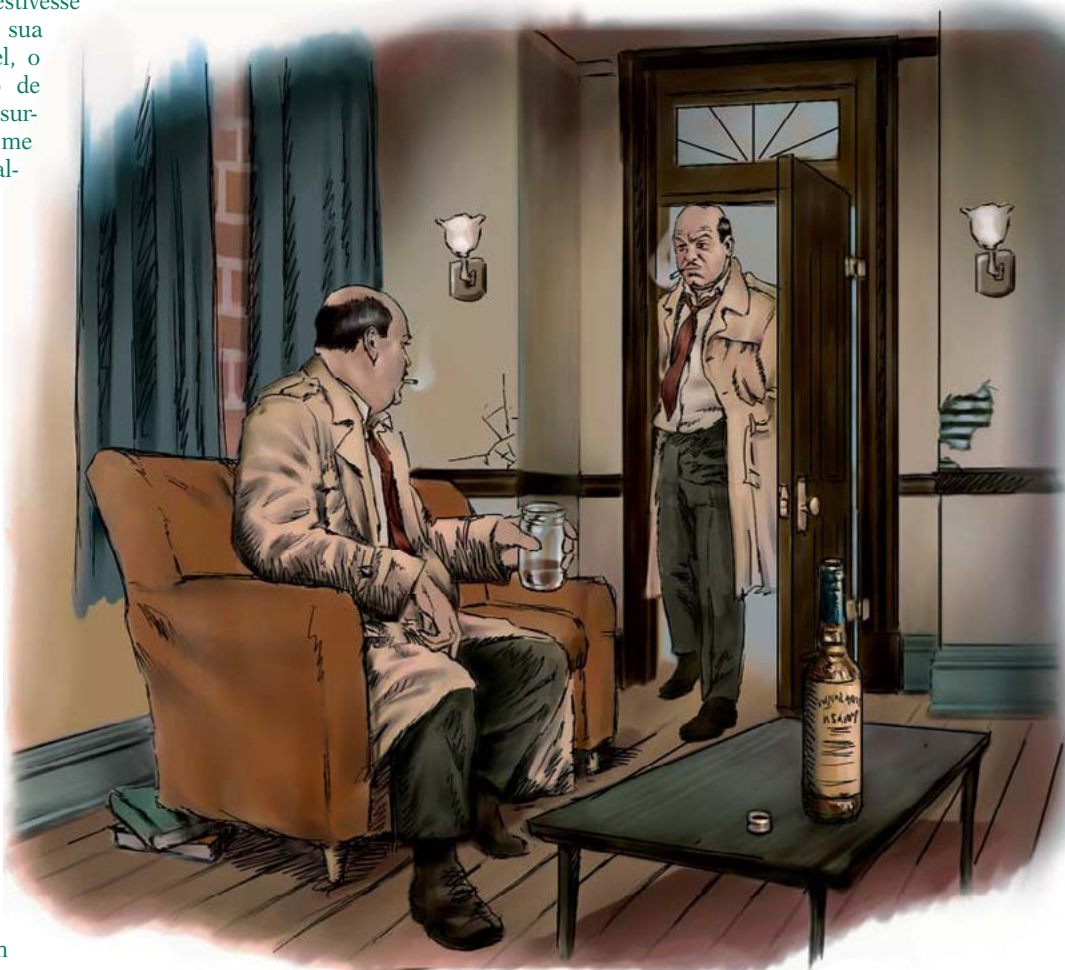
Uma breve onda de culpa me pegou, mas eu encolhi os ombros e afundei na poltrona com um suspiro agradecido. “Parece que estou de pé há muito tempo.”

“Agora talvez você entenda por que eu nem me levanto sempre que um de vocês palhaços entra aqui.”

“Sim, meus pés estão me matando. Tem alguma coisa para beber por aqui?”

“Você sabe que eu tenho. Sirva-se e sirva-me um.”

Levantei-me o tempo suficiente para tirar a garrafa de uísque de trás do cereal e servi uma dose pouco em dois copos de requeijão. Eles não pareciam limpos, mas eu realmente não consegui captar nada de estranho nele, não é?



“Saúde.” “Saúde.”

Bebemos em um silêncio sociável, e então ele se espreguiçou e colocou um VHS no videocassete. Charlton Heston apareceu, descendo a rua em Tijuana enquanto a câmera de Orson Welles ficava recuando e recuando.

“Ei, este é meu filme favorito!”

Ele me deu uma olhada. “Talvez você seja daquele primeiro loop, afinal.”

Enquanto olhávamos para a tela, ele deu outro gole e falou com mais gentileza. “É o meu também.”

Na metade do filme, quando Janet Leigh estava em um perigo terrível ou outro, a porta se abriu.

Olhamos para o estranho muito familiar na entrada e dissemos em uníssono: “Não me diga. Só eu posso salvar o mundo.”

FÍSICA TEMPORAL

Muitas histórias foram escritas sobre viagens no tempo, e parece que nenhuma delas usa o mesmo mecanismo ou regras de operação. Antes de podermos ir a qualquer época, precisamos saber como chegaremos lá e o que poderemos (e não poderemos) fazer quando chegarmos. O que se segue não são regras em si, mas um esboço dos tipos de regras que um MJ deve escolher ao criar um novo sistema de viagem no tempo. Eles combinam questões de cenários e as complexidades atordoantes da física temporal, com o objetivo de responder à primeira e fugir da segunda sempre que possível.

O CENÁRIO FÍSICO

A primeira pergunta é: como “funciona” a máquina do tempo ou ferrovia transdimensional, como diria um leigo? Não se trata (ainda) de uma explicação pseudocientífica, mas de uma descrição física. As possibilidades incluem:

Estágio: O viajante fica na plataforma de uma máquina monstruosa, e os técnicos num terminal de computador começam a apertar botões. Há um clarão azul (ou um zumbido baixo, ou um arroteo subsônico monstruoso) e você está lá. Nesse caso, a “máquina do tempo” não viaja realmente, e os viajantes têm menos controle sobre suas viagens. Em particular, eles não podem saltar livremente no tempo; eles estão à mercê do Controle da Missão (pág. 210). O atormentado MJ pode achar esta limitação muito útil.

Portal: Uma “porta” se abre entre dois pontos, ligando épocas ou dimensões. Talvez seja de mão única, talvez de mão dupla. Pode ser que qualquer pessoa ou coisa possa atravessá-la; talvez ela aceite apenas carne viva ou apenas matéria morta. A extensão do controle do viajante sobre seu retorno é esta: se ele conseguir voltar para o portal, poderá voltar para casa... talvez. Alguns portais são abertos apenas em determinados momentos; alguns só podem ser abertos pela vontade de um operador na outra extremidade (tornando-os mais como um dispositivo de “Estágio”). Na campanha de Mundos Infinitos, existem portais e estradas entre mundos com qualquer um ou todos esses critérios.

Dispositivo: A máquina do tempo é um “veículo” que também pode ser usado para viajar no espaço. Este veículo pode ser uma enorme belonave temporal ou uma cápsula para uma pessoa. Pode nem ser um veículo como tal; pode ser um cinto, uma mochila ou um talismã mágico que o usuário usa consigo. Esse tipo de viagem geralmente subentende que o viajante tem bastante liberdade para visitar épocas diferentes quando quiser. Para alguns exemplos de dispositivos, consulte a pág. 162.

Combinação: Os efeitos acima podem ser combinados de várias maneiras. A Esfera Temporal na pág. 163 combina o estágio, o portal, e o dispositivo, por exemplo. No cenário padrão

da campanha Mundos Infinitos, tanto transportadores (dispositivos) quanto projetores (estágios) podem ser usados e devem ser combinados para um salto realmente longo.

Absolutamente nada: Se a viagem no tempo ou transdimensional for psíquica, mágica ou um superpoder por natureza, pode não haver engenhocas envolvidas. No entanto, pode haver necessidade de algum tipo de ritual. Alternativamente, as energias psíquicas, mágicas ou a supervelocidade da viagem no tempo podem exigir combustível ou um aparelho para “aumentar” ou “focar” seu poder ou para enviar o viajante a uma data específica a tempo de matar Hitler ou roubar o Diamante Hope.

Caixas de Marimbondos Infinitas

Adicionar viagem no tempo a uma campanha de Mundos Infinitos não é impossível. Acontece que existem muitos dispositivos de viagem no tempo, como os Portais de Thoth, já espalhados pela paisagem quântica. No mínimo, a possibilidade de viagem no tempo deve permanecer aberta no caso do MJ ou dos jogadores desejarem deslocar os PdJs dos Mundos Infinitos para uma “Terra futura” ou cenário de ficção científica com viagem humana mais rápida do que a luz confiável (veja *Onde Estão as Naves Estelares?*, pág. 72), ou apenas uma com uma data no calendário num cenário bem além de meados do século 21 na Linha-Base. Se os Portais de Thoth não atraírem, sempre haverá a opção de entidades transumanas misteriosas, como os Danellianos de Poul Anderson, que recrutam patrulheiros para uma crise “em um mundo futuro”.

O que o MJ só deve introduzir nos Mundos Infinitos se estiver pronto para trabalhar muito é uma viagem no tempo *confiável*, sob o controle dos jogadores. Isso rapidamente cria não apenas um emaranhado de paradoxos tortuosos (você pode alterar retroativamente um eco?), e o perigo de mistérios abortados ou emergências drenando a tensão narrativa do jogo, mas um verdadeiro ninho de novos problemas para pesquisar. Uma das principais características dos Mundos Infinitos é o controle do MJ — ele sempre sabe qual mundo os leais Patrulheiros Temporais irão visitar, porque é a cronologia que eles foram designados para visitar! Até mesmo suagues ou criminosos irão operar em um círculo bastante confinado de paralelos, aqueles que o MJ pode mapear com alguns detalhes. Ter uma viagem no tempo confiável à disposição derruba os amortecedores que sustentam uma campanha controlada, deixando-a suspensa no ar, sem meios visíveis de voltar ao controle.

É claro que alguns MJs gostam da sensação de andar na corda bamba ou têm todas histórias alternativas possíveis na ponta dos dedos. No entanto, mesmo esses MJs podem descobrir que seus jogadores ficam perplexos e hesitantes com toda a história de todos os mundos possíveis para explorar. Eles podem dar algumas cutucadas para testar as habilidades de improvisação do MJ, mas mesmo se correr tudo bem, há o risco de fazer com que as vastas perspectivas do tempo pareçam monótonas. Não podemos impedi-lo de adicionar viagens no tempo aos Mundos Infinitos — mas lembre-se, você não pode voltar no tempo e desfazer sua decisão!

PARADOXOS

Alterar a história pode parecer uma diversão tranquila, mas cria alguns paradoxos famosos, mais filosóficos do que físicos. Estes são aqueles que todos desde *Além da Imaginação* a Robert Heinlein usaram, e qualquer jogador com algum interesse em viagens no tempo irá, pelo menos, vagamente se lembrar deles. A boa notícia é que há muitas soluções alternativas para eles, se você estiver disposto a abrir mão apenas de um pouco de liberdade de ação — ou de suas escassas noções humanas de causalidade.

O Paradoxo do Avô

Um homem entra em uma máquina do tempo e volta um século ou mais. Ele encontra seu avô (ainda solteiro) e atira em sua cabeça, matando-o instantaneamente. Já que seu avô agora não pode encontrar e se casar com sua avó, o viajante do tempo nunca existirá e, portanto, nunca atirárá em seu avô na cabeça, e assim terá existido, e assim por diante.

O Paradoxo do Almoço Grátis

Um homem entra em uma máquina do tempo com uma cópia da *Obra Completa, Peças e Poemas* de Shakespeare e viaja de volta para a Londres Elizabetana, onde apresenta o volume ao Bardo. Como todos os escritores, Shakespeare está desesperadamente atrasado e já gastou todo o adiantamento, então ele copia alegremente as peças da antologia e sai para beber a noite toda com seus amigos. Quem escreveu as peças de Shakespeare? Nem Bacon, nem Oxford, nem ninguém. Shakespeare apenas os copiou de uma cópia posterior de suas cópias anteriores. Em outras palavras, ele ganhou um almoço grátis, e todos nós sabemos que não existe tal coisa.

SOLUÇÕES

A resposta usual para uma ou ambas as opções acima é que o tempo simplesmente não pode ser alterado. Este é o Tempo Rígido. Sua arma emperrará, ou você perderá o ônibus, ou sua pesquisa estará errada, ou seu avô cairá sobre você e o matará, ou acabará sendo à prova de balas, ou sua avó se casará com o gêmeo univitelino há muito sumido, ou seu avô acabará sendo o carteiro todo esse tempo. Se você tentar dar as *Peças* a Shakespeare, poderá ter uma série de acidentes horríveis tentando encontrá-lo, ou o livro

será escrito em Esperanto, ou a caneta de Shakespeare fica entupida e ele atira você e o livro na rua em um acesso de raiva. Shakespeare e seu avô ainda têm livre arbítrio — todos têm livre arbítrio no presente; são apenas os viajantes do tempo que continuam encontrando o Tempo Rígido nos presentes de outras pessoas. Acontece que eles nunca escolherão livremente alterar a história ou, se o fizerem, algo os impedirá.

No entanto, se o passado não pode ser alterado, torna-se um lugar consideravelmente menos interessante para se visitar. (Por outro lado, talvez apenas a *história* não possa ser alterada — o passado pode mudar, desde que ninguém conheça nada diferente. Pelo que sabemos, Shakespeare pode de fato ter obtido suas peças do nada! Veja *O Efeito do Observador*, pág. 159.) Qualquer pano de fundo de campanha deve conter uma solução específica para este problema. Para examinar várias soluções gerais:

Tempo Maleável

O passado é livremente alterável, mas com o risco de “editar” o futuro de onde você veio. Suas ações mudam o futuro. Existem vários resultados possíveis:

Viajante em Risco: O próprio viajante pode ser alterado (ou até mesmo desaparecer da existência). Isso não é muito adequado para jogos, a menos que os jogadores gostem de criar novos personagens.

Mundo em Risco: O viajante pode não sofrer nenhuma mudança, mas corre o risco de retornar a um mundo (talvez extremamente) alterado. Isso é divertido para os jogadores, mas sobre-carrega o MJ.

Passado ou Viajante em Risco: Esta opção combina as duas anteriores; um viajante do tempo pode mudar o passado, desde que nada que ele faça de forma *significativa* (ou talvez perceptível) afete a sociedade futura de onde veio. Mude muito as coisas e *você* muda, ou até mesmo desaparece! Esta é uma restrição excelente para jogos de conspiração de viagem no tempo — na superfície, nada mudou, mas agora foram os Templários que mataram Kennedy, não os Adeptos de Hermes.

Retorno Bloqueado: O viajante pode não sofrer nenhuma alteração, mas está preso ao passado, incapaz de voltar a menos que consiga desfazer a mudança. Isso é uma ótima opção para jogos, porque os PdJs enfrentarão consequências enormes, mas não serão mortos ou transformados em alguma coisa se eles mudarem acidentalmente a história. E eles têm uma chance de consertar.

Em qualquer caso, não existem paradoxos. Se você fizer uma mudança no passado, realmente aconteceu.

Tempo Caótico

Uma versão extrema do “tempo maleável” baseia-se na moderna teoria do caos. Se você viajar no tempo, qualquer mudança que você fizer se propaga descontroladamente. Se você voltar até a Primeira Guerra Mundial, o ato de comprar um jornal em Londres repercutirá na cronologia, e as fronteiras nacionais serão diferentes quando você retornar. Se você for para a Era Permiana, o simples fato de sair de sua máquina do tempo faria uma diferença no clima local... que se propagaria globalmente... e quando você retornar ao ano 2000, a espécie dominante não seria mais a humana.

Isso dificilmente é adequado para uma campanha em andamento, mas pode ser uma aventura de uma única sessão muito assustadora.

Tempo Maleável com Alta Resistência

Este é o oposto do tempo caótico. O passado ainda pode ser alterado, mas é difícil alterá-lo. Pequenas mudanças são canceladas pelo pano de fundo da história. Grandes mudanças, ou pequenas mudanças feitas em um momento crítico, podem mudar o futuro.

Lembre-se da teoria do tempo como um rio: se você deixar cair um galho em um rio, a água é sofre um distúrbio momentâneo, mas continua a fluir em torno da anomalia. E a anomalia começa a fluir com o riacho até que seja, de fato, parte do riacho. Portanto, você poderia postular que, embora você voltasse e matasse Thomas a Becket aos pés do grande altar de Canterbury (em lugar dos quatro cavaleiros do lado de fora da Capela Maria), o fluxo temporal poderia se ajustar para que o resultado final (a morte de Becket, seu martírio, a canonização e até a presença de quatro cavaleiros que foram posteriormente repudiados) seria o mesmo. E os historiadores que examinaram o incidente o registrariam da maneira que o conhecemos hoje. De qualquer modo, é possível que não tenha acontecido da maneira que a história registrou! Relaciona-se com o *O Efeito do Observador*, na pág. 159.

Se o futuro for alterado, os resultados no viajante do tempo serão como os descritos acima. O tempo maleável de alta resistência torna até mesmo “Viajante em Risco” uma opção mais adequada ao jogo, porque os PdJs não irão desaparecer a menos que cometam um erro considerável.

Blá-blá-blá Cronológico

Os jogadores que desejam uma breve explicação científica para a viagem no tempo podem consultar esta seção. Pode ser que ela seja pura embromação, mas pelo menos é a embromação “oficial”. Qualquer estudante da relatividade geral reconhecerá as fontes e seguirá o argumento; alguns até concordarão com as conclusões. Aqueles que nunca estudaram relatividade geral provavelmente não serão capazes de entender nada depois do primeiro parágrafo. Os autores agradecem a Dale F. Reding por fornecer este material.

Extraído do livro-texto do último ano de graduação em física *Princípios da Geometrodinâmica*, por D.F.R. Skinner, 2080:

“Como o voo, a ideia de viajar no tempo fascina o homem desde há muito tempo. Pelos sólidos princípios da física, foi “provado” que o voo tripulado era impossível e, de fato, o homem não pode voar como os pássaros. No entanto, o voo foi alcançado por métodos muito diferentes daqueles usados pelos pássaros. Da mesma forma, nossa experiência do senso comum com a relatividade especial rejeita categoricamente a possibilidade de viajar no tempo. Mas aqui, embora a relatividade especial ainda possa se aplicar, o senso comum pode ser que não”.

A viagem no tempo por si só é impossível na física dos fenômenos cotidianos. No entanto, do mesmo modo que as teorias da relatividade negam a existência de um sistema de referência inercial absoluto, a mecânica quântica nos priva da ficção de um desenvolvimento determinístico do espaço no tempo. Sob a estrutura Hamiltoniana da física local está uma aproximação notavelmente precisa do grupo Poincaré ao grupo de simetria local subjacente, explorado em esquemas de quantização canônicos, para distâncias da ordem do comprimento de Fermi (10^{-15} m).

Porém, na ausência de matéria associada, efeitos locais extraordinários significantes aparecem devido às flutuações na geometria tridimensional local na ordem do comprimento de Planck ($L^* = [h^{(3)}/(2\pi c^3)]^{1/2} = 1,6 \times 10^{-35}$ m). As ficções do espaço-tempo e do tempo são expostas como aproximações neoclássicas.

Os vários séculos de pesquisa, de Newton a Weinkoff, têm em comum o fato de que o objeto do estudo da dinâmica, na física, é o espaço tridimensional. ⁽³⁾ γ , superespaço, o conjunto de todos os espaços tridimensionais, se transforma na estrutura primária da teoria da física. Visto de maneira mais simples, a própria geometria tridimensional é tratada como uma “portadora de informação através do tempo” (Wheeler, 1962).

Num mundo determinístico, nós substituímos o espaço-tempo por uma *foliação*. Ou seja, um desenvolvimento de espaços tridimensionais é rastreado como uma série de “folhas” infinitamente finas e bem definidas, ou foliações, definindo o desenvolvimento do tempo. Em um nível quântico, a imagem resultante é substituída por uma visão “difusa” da história com folhas de espessura finita. Na ordem do comprimento de Planck, o sistema passa a sofrer flutuações quânticas na sua geometria tridimensional. Do ponto de vista clássico, nós temos o desenvolvimento da física local como um série de geometrias “sim” ou “não”. Se ordenarmos as geometrias “sim” teremos uma visão local da geometria quadridimensional. Todavia, a teoria quântica define uma amplitude de probabilidade $\psi = {}^{(3)}\gamma$ para cada geometria tridimensional. A amplitude alcança seu valor máximo ao longo do caminho clássico, com uma degradação repentina de cada lado da foliação. Pode-se dizer que por um pequeno período de tempo o estado da geometria tridimensional é indeterminado. De maneira simplificada diríamos que este fenômeno pode ser visto como flutuações no espaço tridimensional de fundo, como analogia de flutuações de vácuo no campo eletromagnético (as chamadas flutuações do ponto zero).

Esta é a teoria como se aplica a um vácuo. Porém, na presença de uma grande massa em rotação, ou com o fornecimento de uma quantidade de energia considerável, as flutuações de fundo no espaço tridimensional podem ser colocadas em ressonância, e então ocorre uma divergência local temporariamente estável do espaço tridimensional previsto classicamente. Em cada foliação, todas as geometrias tridimensionais físicas são possíveis. Portanto, é possível gerar a aparência de “viagem no tempo” movendo-se temporariamente para um espaço tridimensional alternativo. Tal arranjo é, no entanto, instável e, em última análise, exigirá um retorno ao espaço tridimensional normal.

A beleza desta solução reside no fato de que a Relatividade Especial permanece inviolada, pois nenhuma informação é determinada sobre o “verdadeiro” espaço tridimensional, apenas sobre aquele em que você está atualmente residindo. Assim, os medos populares de se casar com sua avó ou dar um tiro em si mesmo são impossíveis, pois não é você mesmo que você está conhecendo, apenas uma cópia “esmaecida”. No entanto, alguns argumentos foram recentemente apresentados no *Periódico de Geodinâmica e Astrofísica*, sugerindo que a retroalimentação de geometrias tridimensionais alternativas é possível. A maioria dos físicos experimentais considera esta hipótese pouco provável.

Tempo à Prova de Paradoxo

Este é o Tempo Rígido, mas com um efeito especial interessante. Se você começar a fazer algo que mudaria a história, bum — aí está você, de volta ao seu próprio tempo. O universo não é

nada sutil na prevenção de paradoxos. E se você retornar a um tempo onde já esteve, não poderá se comunicar com o seu eu anterior de forma alguma, porque isso criaria um paradoxo. Você não pode nem mesmo mandar um amigo de volta para avisar a si mesmo. O que está feito está feito.

Esta é uma opção jogável. Alguns grupos podem se frustrar ao serem catapultados de volta à sua própria época. Outros entenderão essa característica como uma rede de segurança, embora isso signifique que algumas missões não possam ser concluídas.

Novas Cronologias

Elas permitem que os viajantes mudem a história... mas não a sua própria história. Sempre que um viajante do tempo (ou grupo de viajantes) chega ao passado, ele faz com que uma nova cronologia se separe da original, idêntica em todos os aspectos até o momento da chegada. Depois desse ponto, no entanto, nada do que aconteceu na linha original está fadado a acontecer da mesma maneira, ou de forma alguma. A nova cronologia pode ser muito semelhante à antiga ou caoticamente diferente, conforme descrito anteriormente. (Talvez não haja como saber com antecedência qual será a “regra” para essa nova cronologia!)

Um ponto chave, no entanto, é que tudo é duplicado, exceto os viajantes. Eles deixaram sua cronologia original (não necessariamente permanentemente — falaremos mais sobre isso em um momento). Em outras palavras, você não pode realmente “voltar no tempo” ou ter qualquer efeito em sua própria história. Você só pode criar um novo mundo, cujo futuro você está livre para alterar porque ainda não aconteceu.

Pode ser possível ou não retornar à cronologia “original”. Se for possível, você só pode retornar ao momento em que saiu, ou possivelmente algum tempo depois. Você não pode voltar a nenhum ponto anterior, porque isso lhe daria a possibilidade de fazer mudanças em seu próprio passado.

Isso liberta completamente o viajante do paradoxo do tempo. Você pode matar seu avô ou até mesmo seu eu mais jovem; significa apenas que nessa cronologia duplicada você não nascerá, ou não crescerá para ser um engenheiro temporal intrometido. Você não pode, entretanto, fazer cópias infinitas de si mesmo, porque você deixa a cronologia original cada vez que salta no tempo. Você pode existir em dois lugares ao mesmo tempo, ao voltar a um ponto em sua vida natural, mas não mais do que isso — porque qualquer viagem subsequente o levará a uma nova cópia “em branco” da cronologia. (A menos que você deixe a nova ramificação paralela daquela que acabou de criar, com dois de vocês nela. Boa sorte com isso.) Você pode deixar a cronologia original quantas vezes quiser, mas só pode chegar a uma cronologia específica uma vez.

Sim, isso é difícil de acompanhar. Como nossa lógica é baseada na causalidade e, portanto, dependente do tempo, esse tipo de coisa sempre acontece quando você considera as implicações da viagem no tempo.

Não há passado privilegiado... Há uma infinidade de Passados, todos igualmente válidos... A cada instante do Tempo, por mais breve que você o suponha, a linha de eventos bifurca-se como o tronco de uma árvore que dá ramos gêmeos.

– Andre Maurois, *“If Louis XVI Had Had an Atom of Firmness”*

Essa abordagem deve algo à teoria do tempo em *The Man Who Folded Himself*, de David Gerrold, e um pouco à “teoria das supercordas” da física moderna. No livro de Gerrold, o viajante foi duplicado junto com todo o resto. Os paradoxos foram ignorados, porque quase tudo que seria possível de acontecer, poderia e aconteceu em uma das cronologias trançadas; múltiplas versões do herói podiam e se encontravam, e a questão de saber se alguém poderia retornar à cronologia original ou apenas para uma indistinguível dela foi considerada, mas nunca respondida.

A dramática desvantagem desse sistema é o velho problema de “Se qualquer coisa pode acontecer, quem se importa?” Os viajantes podem atirar em Genghis Khan, atirar em Shakespeare, atirar em seu próprio duplo; afinal, não é o universo deles. Isso pode se tornar cansativo, mas por outro lado, pode abrir algumas questões muito interessantes de moralidade e responsabilidade. Os jogadores interessados devem ler *Corrupting Dr. Nice* de John Kessel (sobre uma sociedade que pode criar novas cronologias à vontade) ou *Glimpses* de Lewis Shiner (sobre um único viajante que pode). Seja como niilismo ou experimento, novas cronologias podem ser divertidos enquanto duram, especialmente para aqueles que conhecem um pouco de história e querem brincar com ela.

Dimensões Paralelas

Outra possibilidade é que o que escolhemos chamar de “viagem no tempo” seja, na verdade, uma viagem por uma dimensão paralela; você não está indo para “nossa” Segunda Guerra Mundial, mas para um universo alternativo existente no qual a Segunda Guerra Mundial acontece “agora”. De outra forma, o mundo pode ser exatamente idêntico ao Tempo-Base, ou ter diferenças tão pequenas que não fazem diferença (o nome do meio do presidente Roosevelt é Douglas), ou divergências principais e importantes (a Rússia ainda é uma monarquia). Pode ou não ser possível retor-

nar à cronologia de alguém — ou pode haver tantas dimensões quase idênticas que ninguém poderia ter certeza.

Neste caso, nada que você faça na dimensão paralela afetará sua própria cronologia — a menos que você tropece em uma guerra dimensional com pessoas que podem encontrar sua própria cronologia. Esta é a base do cenário padrão dos Mundos Infinitos.

OUTROS POSTULADOS ÚTEIS

Embora nem exigido nem contradito pela maioria das construções metafísicas acima, esses próximos três axiomas aparecem na ficção de viagem no tempo e em alguma teoria da viagem no tempo. A implementação de qualquer um deles limita a maneira como a viagem no tempo funciona e restringe a ação do jogador. (Implementar todos eles é bastante restritivo, em comparação com as suposições da maioria dos jogadores sobre a viagem no tempo, então explicar as coisas com antecedência é útil.) Isso pode ser bom ou ruim, dependendo dos instintos do grupo de jogo, mas ajuda os MJs apressados a manter algum controle sobre desenvolvimentos da história.

O Princípio da Linearidade

Esta lei se aplica quando os viajantes do tempo devem operar a partir de uma “base doméstica”, em vez de saltar livremente no tempo. Ela afirma que o tempo avança na mesma velocidade para os agentes em campo e para os operadores da máquina na base. Se a equipe passar duas semanas no passado, eles retornam duas semanas depois de partirem. Por outro lado, se os agentes solicitarem informações ou assistência do Controle da Missão e forem necessários dois dias para pesquisar os dados ou preparar a equipe de backup, a ajuda chega dois dias depois de solicitada.

A verdadeira razão para esta regra é, novamente, evitar que a equipe resolva problemas num “passe de mágica”. A incapacidade do Controle da Missão de esquadrihar livremente para a frente e para trás deve receber alguma explicação física, de preferência uma que às vezes possa ser suavemente contornada para salvar o dia. Uma possibilidade: o Controle deve manter um “marco” nos agentes, que avança conforme eles avançam; fazer uma pesquisa em qualquer outro instante arrisca quebrar o marco, e perder todas as comunicações com a equipe até que eles possam ser localizados novamente. (Veja *Dentro do Cubo*, pág. 29, para mais detalhes.)

Obviamente, nas aventuras onde a linearidade se aplica, os agentes não podem fazer “retiradas” no passado. Se você esteve fora por cinco anos, você pode *conversar* com alguém que deixou a base apenas um ano depois de você. Mas quando você voltar para casa, terão se passado cinco anos; não há nenhuma maneira de contornar isso.

Tempo Oscilante

Esta é uma limitação interessante a ser aplicada a qualquer tipo de viagem no tempo. Suponha que as energias do tempo — sejam quais forem — variam de uma maneira previsível. Você só pode viajar entre pontos que têm a mesma “carga crônica”. Resultado: a máquina do tempo só pode dar saltos de certa duração. Isso pode durar um mês, um ano ou um século. Talvez existam apenas alguns pontos em toda a história que a máquina pode alcançar — nesse caso, é mais como um “portal do tempo” ou um “metrô temporal” que só faz paradas com muito tráfego de passageiros.

Os viajantes do tempo enfrentam, portanto, alguns problemas interessantes; eles nunca poderão contar com ir diretamente a um momento determinado. Em particular, eles não conseguem nem *pensar* em ir até a semana passada para dizer a si mesmos “Não faça isso!” Isso pode tornar a campanha mais gerenciável. Observe que tal sistema preserva automaticamente a linearidade.

O Efeito Recentidade

Neste caso, pressupõe-se que, por algum motivo, os viajantes não podem visitar seu passado imediato. A “Barreira de Recentidade” pode ser uma semana atrás, um ano atrás, durante a vida do viajante do tempo, ou séculos no passado. Se o MJ deseja evitar alterações incômodas na história recente da campanha, este é o caminho a seguir. Isso pode ter uma justificativa pseudo-científica, como a “Barreira de Arbatov” do Corpo Temporal (pág. 217), ou por

um efeito de oscilação que limita a disponibilidade de todo o tempo passado.

Embora não torne todos os paradoxos impossíveis, isso limita os viajantes a períodos históricos, em vez de incomodar seus *eus* da semana passada. Se esse for o tipo de campanha que o MJ planeja ter de qualquer maneira, o Efeito Recentidade é um bom mecanismo a se utilizar.

CONVERSANDO CONSIGO MESMO

Não há nada capaz de criar um paradoxo realmente confuso (e difícil de jogar) tão rapidamente quanto um viajante do tempo que faz uma visita a si mesmo. Ele pode dizer a si mesmo o que fazer... ou o que não fazer... ou aparecer e discutir consigo mesmo.

Para fins de jogo, a pergunta torna-se “Que tipo de explicação lógica, ou pseudocientífica, pode ser usada para impedir que isso aconteça?” Isso evita que os personagens visitem a mesma era repetidas vezes, seja para “estudar o problema até solucioná-lo” ou para se multiplicarem a fim de formar um exército. Isso também significa que os Agentes Temporais não podem voltar para casa “antes de partirem” e darem conselhos a si mesmos sobre como lidar com a missão.

Tempo à Prova de Paradoxo

Conforme descrito anteriormente, esse tipo de realidade simplesmente devolve o viajante de volta à sua época de origem assim que ele começa a criar um paradoxo. Se ele conseguir evitar os paradoxos, ele pode fazer o que quiser.

Exclusão Temporal

Nesse tipo de cosmos, é simplesmente impossível para um viajante voltar para um período do tempo que já ocupa. Se você tentar viajar para um momento no tempo para o qual você “já” (em seu próprio passado absoluto) viajou, várias coisas podem acontecer; nenhuma delas é boa:

Você pode ricochetear. A tentativa de viagem falha, deixando você mentalmente atordoado.

Você pode acabar na mesma época de uma dimensão paralela. Se for um paralelo próximo, pode demorar muito até que você descubra que se perdeu.

Você pode acabar parando na época errada. Normalmente você vai para um passado mais remoto do que planejou — às vezes, muito mais. Mas você pode ser que você apareça um pouco antes ou logo depois do período de tempo que já ocupa.

Você pode viajar aleatoriamente no tempo e/ou espaço. Use a Tabela do Presente Aleatório na pág. 86 para determinar um ano de destino e escolher um local realmente desagradável no espaço para se ajustar ao resultado.

Você pode acabar no Limbo. Limbo é apenas uma teoria... um termo para descrever o lugar para onde os viajantes vão quando desaparecem e nunca mais são vistos.

Se um método impreciso de viagem no tempo está sendo usado, a exclusão temporal pode acontecer por acidente quando alguém tenta viajar para um instante muito próximo a uma época já vivida.

E se você se deslocar para um instante imediatamente *anterior* àquele que você já ocupa e esperar até que o “você mais jovem” apareça? Se algo acontece com você mais jovem, um paradoxo é criado. Portanto, o você mais velho — que de qualquer maneira é o responsável pelo problema — deve sentir os efeitos. (Esta é a solução que melhor se adapta ao jogo, mas se o MJ puder encontrar uma maneira de fazer o personagem mais jovem sentir os efeitos de uma decisão que o jogador ainda não tomou, vá em frente!)

Enroscamentos Temporais

Esta regra é essencialmente Exclusão Temporal que pode ser “distorcida” de vez em quando, mas dentro de limites bem definidos. Assume-se que a história seja resistente à mudança e ao paradoxo, mas permite que alguém esteja ao mesmo tempo mais de uma vez... desde que nenhuma interação ocorra!

Se você tentar interagir com uma versão “anterior” de si mesmo, provavelmente ficará frustrado; você está tentando criar um “enroscamento temporal” em seu próprio passado. Isso cria oscilações de probabilidade, e você começa a sentir fadiga e outros efeitos à medida que se esforça em oposição à sua existência atual.

Se alguém tentar alterar seu próprio passado drasticamente (digamos, atirando em si mesmo), ele deve perder todos os sentidos ou ser atirado para uma outra época. Isso resolve o Paradoxo do Avô. Observe que é o *tamanho* da alteração, não sua sutileza, que importa. Voltar 500 anos e convencer sua tatataravó vezes a se tornar freira teria exatamente o mesmo efeito; você não seria capaz de fazê-lo.

Qualquer tentativa de estabelecer um “loop de almoço grátis” no tempo também está fadada ao fracasso — ou, pelo menos, a não ter efeito no resultado da aventura. (Este efeito é proposto apenas para manter o jogo interessante. Em termos de física, não há razão para que não possa ser feito.)

Se você tentar se encontrar e conversar consigo mesmo sobre algo relativamente irrelevante, ainda deve ser doloroso — digamos, 6 Pontos de Fadiga e um redutor igual a -2 ao QI durante o encontro e o resto do dia.

Mas uma *pequena* tentativa de alterar sua própria cronologia é possível. Se você quiser enviar uma mensagem criptografada para si mesmo, o custo pode ser de apenas 3 PF.

Se o MJ permitir isso, ele deve avaliar os custos da fadiga (e outros) com base no tamanho do paradoxo ou mudança que o viajante está tentando criar. Uma regra geral: quanto mais dores de cabeça causam ao MJ, mais difícil deve ser para o personagem fazer!

Claro, um encontro *accidental* consigo mesmo deve ser o suficiente para uma Verificação de Pânico com um redutor de -2 ou pior. Se você vir a si próprio ferido ou com alterações, o redutor deve ser muito maior!

Em campanhas envolvendo universos paralelos, a regra não é necessária e não deve ser utilizada. Isso permite que versões paralelas de um personagem (que pode não ser amigável) se encontrem e interajam.

COMUNICAÇÃO E OBSERVAÇÃO

Em campanhas que envolvam “Agentes Temporais”, o MJ deve decidir que tipos de comunicação estão disponíveis entre o Controle da Missão e os Agentes no passado. Em campanhas em que os viajantes são livres ir onde quiserem, a questão das comunicações ainda deve ser resolvida, mas é um tema menos central para as aventuras.

Nenhuma Comunicação

Essa é a suposição mais simples e, em muitos aspectos, a mais fácil de coordenar. Os agentes estão entregues à própria sorte, e não podem pedir ajuda ou informações. Eles também não podem se deslocar novamente no tempo, a menos que a máquina viaje com eles. Eles devem ser transportados de volta do passado após um período predeterminado de tempo de missão — uma boa maneira de manter a ação — ou por meio de algum mecanismo automático (veja *O Corpo Temporal*, pág. 217, para um exemplo). Nenhum “sinal de chamada” é permitido — se um dispositivo é capaz de enviar um bipe, ele poderia transmitir uma mensagem em código Morse.

Nós o Avisaremos no Passado

Como alguém do passado pode se comunicar com o presente? Mesmo não tendo à mão um Rádio Temporal ou um Fax Temporal para transmitir uma mensagem com algumas centenas de anos para o futuro, um viajante criativo ainda pode passar informações ou até mesmo pedir ajuda. Quanto mais tempo for necessário para que a mensagem seja lida, é claro, mais difícil será ter certeza de que ela chegará lá.

Mensagens Depositadas

Uma mensagem pode ser deixada em um local predeterminado se alguém no futuro estiver procurando por ela. Por um período de alguns anos, um cofre pode ser usado... mas é importante que ninguém olhe dentro dele durante os anos que se passaram!

Por períodos mais longos, uma cápsula do tempo poderia ser enterrada em um local seguro. Com acesso à alta tecnologia, as cápsulas do tempo podem ser colocadas em lugares muito remotos... em órbita, por exemplo, ou no topo da Grande Pirâmide. Mesmo com a tecnologia “comum”, soluções criativas são possíveis. (A recuperação de uma mensagem também pode ser uma aventura para a equipe no futuro!)

Entrega Ativa

Se ninguém espera sua mensagem, você só precisa criar uma mensagem que busque a pessoa para quem você deseja que ela seja enviada. Isso é muito mais difícil, mas não impossível.

Advogados: Com um pagamento adiantado apropriado, um escritório de advocacia manterá uma mensagem e a entregará no futuro — mesmo um futuro distante. Escolha um escritório de advocacia em uma cidade que você sabe que permanecerá próspera e não-conquistada até o dia em que a mensagem precisa ser entregue. (Outras organizações além dos advogados podem fazer este tipo de tarefa, mas um bom advogado nem piscará diante do pedido.)

Mensagem numa Garrafa: Enterre a mensagem onde você espera que ela seja encontrada na época apropriada, aninhada dentro de dois envelopes. O envelope mais externo diz: “Você receberá uma recompensa se entregar este envelope para Fulano.” O de dentro diz: “Se você receber esta mensagem antes de (seja qual for a data), não diga a ninguém e não abra antes dessa data.” Assim, você tem pelo menos uma chance de que a mensagem chegue com segurança, e não será lida antes da data marcada. (Ler a mensagem mais cedo pode provocar um possível paradoxo.)

Comunicação Limitada Para o Futuro

Os agentes podem enviar mensagens para o Controle da Missão, mas não à vontade: as mensagens são limitadas em comprimento ou formato (por exemplo, devem ser enviadas em código Morse), ou só podem ser enviadas em horários específicos ou de locais específicos (por exemplo, do ponto de chegada da equipe). O Controle não pode enviar mensagens aos agentes.

Mas observe que, mesmo que não haja um Rádio Temporal acessível, sempre há maneiras do agente se comunicar com o futuro. (Veja o quadro acima)

Comunicação Reversa Limitada

O método mais simples de comunicação reversa é permitir que o Controle da Missão continue a enviar coisas e pessoas de volta no tempo. Não há, entretanto, muitas mensagens que valham a pena serem enviadas se o Controle não puder receber pedidos de informações.

Comunicação Completa para a Frente

O Controle da Missão pode monitorar a equipe constantemente, seja por meio de uma câmera temporal transmissora carregada pelos agentes, ou por um “visor de área” como a

tela do *Túnel do Tempo*. Eles não são capazes, entretanto, de nada enviar para o passado. Se você escolher esta opção, sugerimos a “câmera temporal” — que pode não ser muito confiável ou ser facilmente danificada; se você usar o visor, recomendamos com veemência que o Controle seja capaz de “focalizar” e ver apenas os arredores nas imediações dos agentes. A razão para isso é que a visualização irrestrita do tempo simplesmente torna o Controle muito poderoso (veja *Visualizadores Temporais*, pág. 160). Se eles pudessem ver qualquer coisa em qualquer ponto, seria possível examinar todos os obstáculos possíveis para uma missão — pior, seria possível assistir a uma missão antes que os agentes fossem enviados! Paradoxos temporais novamente...

Comunicação Livre de Mão Dupla

Esta opção é equivalente a uma conexão de rádio ou TV entre o Controle da Missão e os agentes. Eles podem pedir informações ou assistência e (desde que o equipamento permaneça em bom estado, e uma “marco” sendo mantida, etc.) eles as receberão com muita rapidez.

Uma maneira interessante de limitar isso é permitir a comunicação de mão dupla completa apenas de um ponto específico. Os agentes possuem um “telefone temporal”, mas ele não pode ser deslocado. Se eles estão longe do telefone, eles estão entregues à própria sorte!

Outra forma de limitar isso é restringir o Controle da Missão — se o presente não puder enviar mais nada de volta ao passado até que os agentes retornem, a comunicação se tornará um pouco menos complicada. (“Controle, aqui é a Equipe Alfa! Estamos sendo atacados por tigres!” “Faremos uma anotação disso para a próxima missão, Equipe Alfa. Repelente de tigre em toda a próxima missão.” “Controle, a próxima missão é o Oceano Ártico.” “Cuidado nunca é demais, câmbio!”) A Esfera Temporal na pág. 163 tem esse tipo de limitação.

O EFEITO DO OBSERVADOR

O Efeito do Observador, enunciado de forma resumida, diz “Um evento observado não pode ser alterado.” Não existem paradoxos. A história conhecida não pode ser alterada.

Agora, se isso fosse totalmente preciso, a viagem no tempo seria muito mais simples e segura. Mas o Efeito do Observador diz que uma intervenção bem-sucedida *pode* ocorrer. A história pode ser alterada. Mas é muito *difícil*. E geralmente qualquer tentativa de mudar um fato estabelecido resulta em fracasso.

“Eu Não Quero Saber!”

Mas para um bom Agente Temporal, o Efeito do Observador significa que qualquer evento *não* observado *pode* ser alterado. E as observações dos habitantes daquela época não contam. O observador do futuro é o que importa, porque só ele pode criar um paradoxo. (Volumes imensos sobre física e epistemologia foram escritos para explicar isso, e eles ainda não conseguiram fazê-lo de maneira clara e precisa.)

Em resumo, todos os detalhes da história passada podem ser considerados “em fluxo” até que sejam observados por alguém do Agora Absoluto. Há duas possíveis explicações para isso:

O tempo é fixo, mas ainda temos livre arbítrio. Não sabemos ao certo o que realmente aconteceu no passado e, até que saibamos o que aconteceu, podemos tentar mudá-lo. Fazemos parte da história.

O tempo não é fixo até que seja observado. O ato da observação é necessário para que o evento seja definitivo. É como o Gato de Schrödinger, que não está vivo nem morto até que alguém abra a caixa para verificar... Nesse sentido, o observador do futuro *cria* o evento e o torna real, ao observá-lo. Ele não é real até isto acontecer.

De qualquer forma, um evento observado é muito difícil de mudar. Um evento não-observado está sujeito a alterações.

Isso significa que, se uma intervenção — ou contra-intervenção — resultar numa falha, é *muito* difícil corrigi-la. Claro, que uma outra equipe poderia ser enviada à mesma época. Mas eles não podem fazer nada que contradiga as observações da primeira equipe.

A exceção, ironicamente, vem se a primeira equipe falhou completamente e foi eliminada. Se eles não relataram suas observações a seus sucessores, eles não “determinaram” a história. Isso produz alguns efeitos interessantes:

Os agentes relutam em relatar fracassos... o que significa que de vez em quando eles não fogem ou pedem ajuda quando deveriam.

Os agentes dos dois lados deixam os agentes inimigos sobreviverem. Se eles retornarem e relatarem seu fracasso, ele se tornará ainda mais irrevogável.

Os agentes odeiam observar a morte de um amigo. Às vezes, um agente se afasta de um aliado “nativo” ferido, em vez de se arriscar a verificar e descobrir que ele está morto. Se a morte não for relatada, há uma chance de que a ajuda chegue a tempo. Agentes fanáticos podem cometer suicídio em vez de relatar o fracasso. Até agentes não fanáticos podem perguntar: “Você morreria para dar à outra equipe a chance de completar a missão?”

Graus de Observação e Saídas

Um agente nunca pode desfazer algo que testemunhou. A única esperança — e às vezes é uma esperança significativa — é que ele não tenha observado corretamente.

Assistir a um filme ou ver uma fotografia não é *tão* definitivo. Filmes e fotografias podem ser falsificados. As imagens digitais podem ser *facilmente* falsificadas. Ainda assim, a menos que o Controle da Missão acredite que algo foi falsificado, não é provável que arrisque um agente.

Uma observação relatada por outro agente é tão confiável quanto aquele agente o for. Um relatório em “tempo real” por um nativo histórico é tão confiável quanto aquele nativo.

Relatórios publicados, diários, etc., muitas vezes não são confiáveis. Se o jornal disser que o desfile militar começou ao meio-dia... bem, talvez ele estivesse errado!

Paradoxos e o Efeito do Observador

O Efeito do Observador diz que não há paradoxos. Então, o que acontece quando ocorre algo que parece um paradoxo?

Por exemplo, um agente está no Teatro Ford em 14 de abril de 1865. Ele observa a tentativa de Booth de atirar em Lincoln. Ele observa desolado enquanto o assassino dá um passo à frente... e fica horrorizado quando um feixe de luz verde decepa o braço da arma de Booth. Na confusão que se seguiu, Lincoln é empurrado para fora do teatro sob forte guarda. Claramente, a história acaba de ser mudada profundamente. Ou não?

Não há uma resposta certa. Na verdade, a resposta certa “verdadeira” pode depender do que os PdJs fazem.

O óbvio seria tentar matar Lincoln e deixar um registro histórico que mostrasse que ele havia sido assassinado na época estabelecida. Esta seria uma tarefa muito difícil, especialmente porque obviamente já existe algum tipo de intervenção futurística em andamento.

Os PdJs podem decidir que, o que quer que esteja realmente acontecendo, é demais para eles tratarem sozinhos — e se concentrarem em sobrevivê-lo sem tomar parte dele. Isso exigiria uma vontade de ferro e uma fé cega de que A História se Concertará.

Eles também podem chegar à conclusão de que este é o tipo de evento que não deveria ser observado, uma vez que a observação torna os eventos reais. A conclusão óbvia é que seria melhor desaparecer sem deixar pistas, desertar, em vez de se apresentar e fazer um relatório. (Esta é realmente uma abordagem diferente para A História se Concertará.)

Ou eles podem voltar correndo para casa para apresentar um relatório. Se a Casa ainda estiver lá, isso serve para provar que o Efeito do Observador ainda é válido. Se eles não puderem voltar para casa, é um sinal de que talvez as regras tenham mudado (sem dúvida, obra de um MJ perverso). Se eles de alguma forma foram lançados em uma cronologia paralela, então ainda não há paradoxo, mas eles têm um problema totalmente novo.

Se eles *conseguirem* chegar em casa, eles geralmente farão relatórios numa linguagem intencionalmente confusa usando frases obscuras, em um esforço para driblar o Efeito do Observador: “Eu sugeriria enviar uma equipe fortemente armada para o Teatro Ford começando pelo menos uma semana antes da peça. O efeito usual é tornar as coisas mais difíceis para a próxima equipe, sem afetar o Efeito em nada. A única vez que parece funcionar é quando o observador original não está por perto para ser interrogado quando o roteiro finalmente termina.

Driblando o Efeito do Observador

Suponha que um Agente Temporal tenha a infelicidade de ser acusado de bruxaria em 1650. Ele é capturado e torturado, mas escapa. Ele apresenta seu relatório ao voltar à base, que chega à conclusão que o caçador de bruxas chefe é provavelmente um Agente Temporal do Mal, ou seja, um agente da Cronômetro.

Agora, a única coisa que o Controle da Missão *não* pode fazer é enviar uma equipe de volta para exterminar o ca-

çador de bruxas antes de 1650. Ele foi observado em 1650. O Efeito do Observador diz que não podemos eliminá-lo antes disso. Nós sabemos que ele estava lá. Exceto... se for importante o suficiente, poderíamos tentar eliminá-lo e substituí-lo por um sócia perfeito, para fazer aquelas coisas que o original foi observado fazendo... incluindo torturar o agente original!

E se o sócia tentar mudar a história? É melhor ele não tentar. O sócia terá que se certificar de que ele está fazendo tudo o que o original foi observado fazendo. Se ele tentar não fazê-lo, alguma coisa *acontecerá* — ele poderá ficar louco e achar que é realmente o caçador de bruxas, ou ser morto secretamente e substituído por um outro agente inimigo... ou qualquer outra coisa tão ruim quanto essas. (O MJ pode se divertir um bocadinho criando desastres quando os PdJs tentarem driblar o destino observado.)

No entanto, é perfeitamente seguro para o Controle enviar alguém para 1645 para ficar de olho no caçador de bruxas e relatar o que ele faz. Às vezes é uma boa ideia, às vezes não. Conhecimento é poder, mas cada pedacinho de conhecimento limita o que você pode fazer em seu próprio futuro. O Efeito do Observador é uma faca de dois gumes.

VISUALIZADORES TEMPORAIS

Os maiores problemas com os visualizadores temporais — dispositivos que podem ver através do tempo — são que eles bagunçam a física e podem bagunçar o seu jogo. (Um visualizador temporal sem um bom Efeito de Recenticidade também se torna um dispositivo de vigilância potencialmente totalitária. Este pode ser um efeito desejado, é claro.) Vamos começar pelo mais fácil, a física: ao “visualizar” algo no passado, você está transmitindo informações para o passado (pelo menos se a física quântica estiver correta). Qualquer visualizador temporal razoavelmente científico pode se tornar um comunicador temporal, mesmo que seja apenas uma questão de “visualizador ligado” e “visualizador desligado” em código Morse. (Que, sendo um código binário, pode teoricamente transmitir programas de computador ou qualquer outro tipo de dados — ah, é chato demais para entrar em detalhes.) Depois de fazer isso, todos os paradoxos de uma viagem no tempo real voltam para te pegar, e uma vez que de qualquer maneira você tenha os paradoxos, você também pode se divertir correndo de cuecas e brandindo uma espada para os Romanos.

A maneira mais simples de contornar isso é ignorar a física quântica; o visualizador temporal funciona por algum outro meio que não a transferência de partículas subatômicas. A magia é sempre uma boa explicação, ou o misticismo pseudocientífico, como a leitura do “Registro Akáshico”. Este registro psíquico de todos os eventos, futuros e passados, na história da Terra, é mantido em algum lugar (o Plano Astral, um mosteiro no Tibete, o DNA do Messias) por Alguém (monges, Lemurianos, seres de energia, anjos), e está disponível apenas para o Digno (quem o MJ quiser). No entanto, com jogadores tranquilos, o MJ pode simplesmente decretar que a física quântica está errada, ou não se aplica da maneira que os físicos pensam que faz, e a invenção de um visualizador temporal que (não pode, de nenhuma maneira, nem pensar) se comunica com o passado prova isso, embora seja sempre tão científico.

Isso traz à tona a questão do controle e do equilíbrio do jogo. Se o MJ permitir apenas que os superiores (ou inimigos) dos PdJs tenham um visualizador temporal, ele precisa resolver os problemas implícitos de um Controle da Missão que tudo vê (alguns dos quais são abordados na pág. 210). Ele também deve decidir se o Efeito do Observador se aplica e se há um Efeito de Recenticidade para a visualização temporal também. Mesmo em jogos sem um Efeito do Observador oficial, visualizar o passado tem consequências para o observador e suas decisões a respeito. Os jogadores são especialistas em fazer perguntas embaraçosas, mas eminentemente razoáveis, como “Você pode seguir os movimentos do bandido depois que ele nos atrapalha e nos enviar de volta para detê-lo enquanto ele está dormindo?”

Todo esse cuidado deve ser redobrado se os PdJs tiverem um visualizador temporal. Eles o usarão naturalmente para o reconhecimento completo de suas missões, verificando a identidade daquele assassino sombrio que fugiu no passado e assim por diante, acabando com o suspense e a ação de uma só vez. Uma boa regra geral é, se você precisa ter visualizadores temporais, a experiência com eles nunca deve ser superior a ir e olhar pessoalmente — e devem ter pontos fracos (ou pontos cegos na cobertura) que só podem ser resolvidos in loco. De outra forma, eles deveriam ser coisas meio teimosas, não cooperativas, nebulosas, inconvenientes, ou impossíveis de obter, mesmo detalhes insignificantes, em pouco tempo (um pouco como radiotelescópios). Caso contrário, o MJ se verá presidindo uma série de narrações emocionantes de coisas vistas na tela do tempo, ao invés de um jogo real.

Tendo dito tudo isso, aqui estão dois possíveis visualizadores de tempo.

Cronovisor Pitagórico

NT7^

Esse dispositivo, segundo a lenda ocultista (genuína), usa a harmonia Pitagórica das esferas — que postula que nenhum som jamais se perde, apenas se funde à música eterna da criação geométrica — para captar imagens e sons do passado. Em 1952, o Padre Pellegrino Ernetti, musicólogo (e exorcista!) que trabalhava em Veneza, desenvolveu um método de “sintonia” com sons do passado usando um equipamento de gravação sensível e uma antena construída a partir de uma mistura harmoniosa de três metais. Com a ajuda de vários físicos devotos (incluindo, diz o boato, Enrico Fermi), Ernetti melhorou seu dispositivo, adicionando um osciloscópio para permitir que ele se concentrasse em uma era específica e na visão de um espectador. Embora as imagens fossem borradas e os sons turvos, Ernetti foi capaz de ver os discursos de Napoleão e peças perdidas na Roma antiga. O Padre Ernetti interrompeu abruptamente sua pesquisa em 1978, após a morte do Papa João Paulo I, por razões desconhecidas.

O Cronovisor Pitagórico (que pode funcionar em princípios semelhantes a uma Câmera Temporal Akáshica supostamente construída nas décadas de 1940 e 1950 pelo espiritualista Baird T. Spalding) trabalha com princípios místicos, mas construí-lo requer um teste de Física/NT7^ (Acústica) e usá-lo exige um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT7^ (Temporal). Ajustá-lo em uma época específica envolve um longo período de pesquisa (1d+2 horas), que pode ser diminuído em um terço com um teste adequado de História ou Conhecimento da Terreno (ou até uma hora em um sucesso decisivo) enquanto observa o painel de exibição indo e voltando. Ele pode visualizar qualquer cena que tenha ocorrido dentro do alcance do rádio (15 km) de sua antena. Com um teste de Conserto de Equipamento Eletrônico/NT7^ (Comunicações), ele pode ser modificado para receber sinal de qualquer lugar dentro de 1.500 km, mas leva quatro vezes mais tempo para “sintonizar” uma época e local específicos, e todos os testes para usá-lo têm um redutor de -4 no NH. É muito teimoso e sensível; adicione um redutor de -2 a quaisquer modificadores negativos

para tempestades cronais, distúrbios atmosféricos, tremores de realidade, etc. Para fazer fotos ou gravações utilizáveis com ele, é necessário um teste de Fotografia ou Operação de Aparelhos Eletrônico/NT7 (Vigilância) com um redutor de -6!

A critério do MJ, é claro, construí-lo ou usá-lo pode também, ou em vez disso, exigir testes de Ocultismo, Filosofia (Pitagórica) ou Instrumento Musical (Cronovisor)! Se ele canaliza o Registro Akáshico, ou as canções dos anjos, ou algum outro arquivo espiritual, o usuário pode precisar ser Abençoado, ter uma Investidura de Poder adequada, ou pelo menos possuir Clericato. (Também pode ser apenas um intensificador psicotônico, e o usuário deve ter Psicometria para fazê-lo funcionar.)

Custa pelo menos \$50.000 para construir (e isso só porque o Papa fez Enrico Fermi auxiliar Ernetti de graça); pesa 15 kg.

Monitor Temporal

NT9^

Um monitor temporal é um dispositivo que pode ser usado para ver o passado; é útil para arqueólogos, detetives e genealogistas. Quando ligado, produz uma imagem holográfica de tudo o que estiver ocorrendo em um raio de dois metros a partir do monitor, em algum ponto no passado. Nada fora dessa área pode ser visto — não é possível usá-lo como uma “janela” para ver a paisagem ao redor. O lugar que está sendo monitorado está relacionado à massa de tamanho continental mais próxima. Assim, um monitor temporal só pode ser usado para esquadriñar superfícies planetárias.

Obviamente, o Efeito do Observador se aplica a qualquer coisa vista pelo monitor temporal. Mas em um cenário onde a história pode ser alterada, você poderá ver algo diferente na próxima vez que monitorar o mesmo período!

Um monitor temporal deve ser ajustado para um determinado momento no passado — por exemplo, 31 anos, 84 dias, 11 horas e 50 minutos atrás. Faça um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Um teste bem-sucedido significa que o monitor conseguiu focar no período correto. Uma falha significa que o ajuste foi errado em 10% vezes o a margem de fracasso (jogue 1d para decidir se para mais ou para menos). Uma falha crítica significa que ele pode estar observado qualquer período... Além das evidências claras

(“Por que eles estão usando togas — você tem *certeza* de que é 1945?”), Não há como saber *quando* o scanner está realmente focalizado, apenas *onde* — o mesmo lugar onde está no presente.

Quanto mais distante o período a ser observado, mais tempo o monitor leva para alcançá-lo. Leva 90 minutos para focalizar qualquer coisa nas últimas 24 horas, três horas para focalizar qualquer coisa nos últimos seis dias, seis horas para focalizar um ponto três meses distante, 12 horas para focalizar qualquer ponto dos últimos 2 anos e meio, 24 horas para focalizar algo em 25 anos, dois dias para focalizar algo dentro de 250 anos, e assim por diante. Cada vez que a distância temporal é multiplicada por dez, dobra-se a quantidade de tempo que o monitor leva para alcançar aquele período.

Quando tiver alcançado o ponto desejado, o monitor começará a projetar uma imagem visual da área em que ele se encontra, e continuará em “tempo real” até ser desativado. Isso pode ser inútil se, no momento da monitoração, a área ocupada no presente pelo monitor estiver preenchida com matéria sólida na época que está sendo pesquisada.

Por exemplo, alguns arqueólogos levam um monitor temporal até as ruínas de um antigo palácio. Eles o configuraram e optaram por voltar a um dia exatamente 3200 anos atrás, a data aproximada da construção do palácio. Leva quatro dias para o monitor chegar tão longe (se ele mostra breves vislumbres de períodos intermediários fica por conta do MJ); então ele começa a retransmitir imagens. Os cientistas usaram dados astronômicos para certificar-se de que focalizaram no início da manhã. O que eles veem são duas metades de salas diferentes — existia uma parede dividindo em duas a área hoje ocupada pelo monitor. Uma está mobiliada, um pedaço de tapete se estende para fora e o canto de uma cadeira. Na outra, eles podem ver metade de uma cama com a metade inferior de alguém dormindo sob um manto de pele. Se eles quiserem ver mais, eles terão que esperar alguém entrar no campo de visão do monitor, ou eles podem tentar novamente, redefinindo o momento (por apenas algumas horas, talvez) ou movendo fisicamente o próprio monitor. Movê-lo quebrará o foco conseguido.

Um monitor temporal custa \$800.000 e pesa 5 toneladas.

MÁQUINAS DO TEMPO

Máquinas que realmente transportam coisas ou pessoas para o passado (ou futuro, se um futuro ainda existe) provavelmente irão funcionar (sempre funcionaram?) no mesmo princípio geral. Uma grande quantidade de energia, focada em um ponto ou linha, abre um buraco de minhoca entre dois pontos no espaço-tempo. Esse buraco de minhoca, então, atrai o objeto em seu foco (geralmente a máquina do tempo e seu piloto ou tripulação) através de si mesmo instantaneamente ou em uma taxa acelerada de anos por segundo. Alguns buracos de minhoca são “abertos” para o lado de fora, movendo a máquina do tempo através de algum tipo de hiperespaço fora da existência material normal. Outros são totalmente autossuficientes, não admitindo nada — nem mesmo luz ou ar — para a máquina e sua tripulação durante a passagem, que deve ser cuidadosamente calibrada para evitar sufocar os viajantes do tempo. Longas viagens ao passado ou futuro podem precisar ser feitas em etapas, ou a máquina do tempo deve ser equipada com máscaras de oxigênio e equipamento de respiração como uma batísfera. Algumas máquinas (ou modelos teóricos) fazem a máquina “saltar” rapidamente através de uma série de buracos de minhoca, admitindo fótons e moléculas de oxigênio a cada milésimo de segundo (como experimentado pelo viajante do tempo).

A ciência convencional já desistiu da tentativa de projetar uma máquina do tempo. Em 1974, o físico Frank Tipler desenvolveu a coisa mais próxima de um projeto funcional; envolve um cilindro de neutrônio de anos-luz girando a três quartos da velocidade da luz. Essa máquina do tempo não só é inconveniente, volumosa e cara, mas também pode levar o usuário de volta somente até o momento de sua própria criação. No entanto, o viajante do tempo determinado tem opções que não dependem da ciência convencional.

Argo Crônico

NT5^

Este dispositivo, inventado pela primeira vez em 1888 e posteriormente aperfeiçoado em 1895, funciona em um princípio análogo a um periscópio óptico. Em vez de redirecionar o fluxo de luz, ele redireciona o fluxo de tempo ambiente do universo por meio de uma relação geométrica precisa entre várias barras de controle de materiais variados (bronze, marfim, ébano, cristal de

rocha e níquel). Ao mover as barras para frente ou para trás, o dispositivo viaja para frente ou para trás no tempo, permanecendo estacionário em relação à superfície da Terra.

Não requer nenhuma usina de força ou entrada de energia, mas um campo de força ou distorção temporal suficientemente poderoso pode impedir que suas hastes redirecionem precisamente o fluxo de tempo. Conforme construído por seu inventor, ele repousa em um chassi de estrutura aberta em dois longos trilhos de bronze; há um assento para o piloto, e mostradores demarcados em dias, milhares de dias, milhões de dias e bilhões de dias fornecem alguma noção de localização temporal. Sua velocidade temporal máxima é de 800.000 anos por hora.

Cinto Temporal

NT6^

Em 30 de junho de 1908, algo atingiu a floresta Siberiana no vale do rio Tunguska, emitindo um flash visível a centenas de quilômetros de distância. Era uma peça ejetada de uma estrela escura em rotação, a milhares de anos-luz de distância. A maior parte desse meteoro se desintegrou com o impacto, mas pequenos fragmentos permaneceram. O cinto temporal contém uma lasca submicroscópica desse fragmento, suspensa em um poderoso campo magnético. Ajustando a intensidade do campo com um dial de rádio, o usuário pode aumentar a ressonância entre esta lasca e a estrela escura original. Isso concede a “rotação Kerr” da estrela escura ao fragmento e, portanto, ao usuário do cinto e a qualquer pessoa em contato físico com ele. O usuário só pode viajar para datas anteriores a 30 de junho de 1908 e, uma vez no passado, deve “voltar” ao presente antes de viajar para outra época.

Sem Máquinas!

Você pode construir uma campanha interessante em torno da ideia de que, por qualquer motivo, a viagem no tempo funciona apenas para os seres vivos. (Digamos, objetos inanimados têm um campo entrópico muito forte, ou não possuem autoidentidade temporal, ou qualquer outra coisa.)

O resultado mais óbvio é que os viajantes do tempo sempre chegam nus, sem nenhum equipamento. Nessas circunstâncias, o Corpo Temporal recruta pessoas muito saudáveis e autossuficientes com poucos pudores. Na maioria das viagens, o primeiro trabalho é roubar algumas roupas...

Isso funciona especialmente bem com a viagem no tempo psíquica (pág. 166) e também causa uma espécie de mau funcionamento interessante para um sistema de viagem no tempo “normal”.

O cinto pesa 7,5 kg e geralmente é usado com um arnês e uma bateria (suficiente para 24 horas de uso contínuo) na parte traseira para alimentar o campo de contenção magnética. O cinto e a bateria têm RD 1 e 5 PV cada. Se o campo for invadido ou desligado, o cinto se torna muito pesado para ser levantado ou usado (causando 4d de dano por contusão ao usuário, se houver), retorna ao presente (ou, se danificado criticamente, a 1908), e não pode ser usado para viagens no tempo até ser reparado ou recarregado. A viagem no tempo usando o cinto é instantânea, embora a chegada na data exata desejada exija um sucesso decisivo em um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT6^ (Temporal). Um teste bem-sucedido resulta em uma chegada 2d dias para mais ou para menos da data alvo; um fracasso no teste resulta em errar o alvo por 2d×10 dias; uma falha crítica falha por 2d×1.000 dias. O viajante não se move no espaço em relação à superfície da Terra. O cinto custou ao seu inventor \$320.000, que incluía o custo de encontrar e extrair a lasca de estrela escura do interior da Sibéria.

Tabela de Máquina do Tempo

NT	Veículo	ST/PV
NT5^	Argo Crônico	36
NT7^	USS Eldridge	460
NT7^	Esfera Temporal	68
NT8^	DMC-12	55

[1] O Eldridge tem 3,3 metros de calado.

[2] O custo inclui dois cartuchos de plutônio a \$80K cada.

Bobinas de Efeito Arco-íris

NT7^

Em 1940, o governo dos EUA estabeleceu o Projeto Arco-íris para estudar o potencial militar das teorias de campo de força de Nikola Tesla. Em julho de 1943, o protótipo do dispositivo "Efeito Arco-Íris", uma grande série de bobinas de Tesla aninhadas em uma série geométrica complexa, anexado a um conjunto complexo de antenas ao longo do mastro e superestrutura do navio, tinha sido instalado na escolta de contratorpedeiro *USS Eldridge* no Estaleiro da Marinha da Filadélfia. Em teoria, o dispositivo tornaria o *Eldridge* invisível; o que ele realmente fez (em 12 de agosto ou 28 de outubro de 1943, dependendo de qual relatório se acredita) foi escoá-lo do espaço-tempo convencional para uma hiperdimensão. Testemunhas viram o *Eldridge* desaparecer da Filadélfia — e reaparecer 15 minutos depois em Norfolk, Virgínia, a uma distância de 450 km. Também durante aqueles 15 minutos, alguns membros da tripulação do *Eldridge* viajaram até 50 anos no futuro. Outros, infelizmente, "se transformaram" no convés e morreram horrivelmente, ou enlouqueceram de estresse.

As bobinas de Efeito Arco-íris no *Eldridge* pesavam uma tonelada e exigiam um gerador de 500 KW; o "Experimento Filadélfia" parece ter gerado velocidades de 1.800 km e 200 anos por hora. Testes adicionais sem dúvida melhorariam esse desempenho e reduziriam os riscos de viagens hiperdimensionais. Os cientistas do Projeto Arco-íris conduziram uma série de testes terrestres do Efeito Arco-Íris em Camp Hero (mais tarde a Estação da Força Aérea de Montauk) em Long Island até 1984, e a Marinha pode ter usado o *Eldridge* para projetar o poder Americano no fluxo temporal durante a guerra secreta contra os viajantes do tempo Nazistas. Toda a aparelhagem

do Efeito Arco-íris pesa 1 tonelada, e custa \$1.300.000 independentemente do tamanho do veículo; o conjunto de antenas pesa 100 kg, custa \$16.000 e usa 50 KW por ponto de Modificador de Tamanho coberto (mínimo +1).

Esfera Temporal

NT7^

O aparato temporal Reiss-Jäger, inventado em 1959 por um ex-cientista de armas da Luftwaffe, usa um projetor temporal fixo para baixar uma batisfera modificada no fluxo temporal. A esfera de 1,5 m é suspensa por um cabo grosso (105 m de comprimento) acima da plataforma do projetor. Quando a fonte de energia do ponto zero na usina do aparelho é acionada, a plataforma se abre e um guincho desce a esfera através do vórtice abaixo. Os campos gravitacionais da Terra e do Sol interagem com o campo de ponto zero, e o controlador (que permanece no presente) atinge o local desejado no espaço-tempo usando uma série de bonitos mostradores e dials de Baquelite. Este processo de foco guiado leva 3d×5 minutos e um teste bem-sucedido de Operação Aparelhos Eletrônicos/NT7^ (Temporal) (3d minutos em um sucesso decisivo). Durante este período, as energias cruas do fluxo temporal golpeiam a esfera; qualquer pessoa fora da esfera é desencarnada cronologicamente.

A esfera só pode viajar para locais dentro do sistema solar interno de modo que a gravidade solar não se torne muito atenuada para alimentar o vórtice. A tripulação da esfera pode usar uma conexão telefônica trançada através do cabo para falar com o controlador ou qualquer outra pessoa na estação de controle. A esfera tem uma portinhola muito grossa e uma escotilha colocada no lado próximo a ela. Quando está no passado, ela se apoia em quatro pernas grossas e atarracadas; o cabo se estende para cima até um nada sinu-

oso. O guincho no presente pode içar a esfera a qualquer momento, mas a esfera fica pendurada suspensa em seu cabo no ar por 1d minutos antes de retornar ao projetor. Qualquer número de "pousos" é possível sem um retorno ao presente, desde que haja oxigênio suficiente para a tripulação respirar.

Condutor de Fluxo

NT8^

Este dispositivo simplesmente canaliza uma descarga de energia (1.210 MJ) em um ponto, abrindo um portal de tempo instantâneo para um destino predefinido, no mesmo ponto relativo na superfície da Terra. A versão inicial do condutor de fluxo usa dois cartuchos magnéticos de plutônio para forçar uma reação subcrítica, que abre o portal; o plutônio decai instantaneamente para chumbo durante um deslocamento no tempo. Como as bobinas de Efeito Arco-íris, o condutor de fluxo é normalmente montado em um veículo, especialmente porque requer uma alta velocidade local (entre 128 e 135 km/h) para ser ativado. Um veículo construído em aço ou liga de aço é o melhor, pois cria sua própria gaiola de Faraday, evitando que objetos externos sejam sugados para o rastro temporal do veículo. O condutor de fluxo pesa 7,5 kg e custa \$393.000; equipamentos de geração de energia e combustível são à parte.

A tabela a seguir fornece estatísticas de veículos para o Argo Crônico, o *USS Eldridge*, a Esfera Temporal e um DeLorean DMC-12 de 1981 equipado com um condutor de fluxo. Todos os preços incluem equipamento de tradução temporal, bem como custos básicos do veículo. Operar qualquer uma dessas máquinas do tempo requer um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Temporal), além de testes relevantes de Pilotagem ou Condução para os veículos que servem de base.

5

Mnb/IE	HT	Desloc.	PcC	Carga	MT	Ocp.	RD	Distância	Custo	Pontos	Observ.
—	12	—	0,5	0,1	+2	1	1	—	\$5.960	O 2D e	
-3/4	11i	2,5/20	1.240	448	+10	186+14A	60	10.500	\$2.100.000	j M E 3t 4Ar	[1]
—	12	—	2,8	0,3	+1	2P	400	—	\$590.000	j	
+1/4	10i	4/62*	1,8	0,4	+3	1+3	5	675	\$603.000	j 4Rd	[2]

PERIGOS

Dependendo de sua natureza, a viagem no tempo pode ser completamente segura e instantânea (exceto no 1% dos casos em que o viajante desaparece para sempre), ou o equivalente a uma escalada do Monte Everest, exigindo dias de esforço, equipamento especializado, equipamento de respiração, e muita sorte. Qualquer um dos perigos do espaço de salto, do hiperespaço ou do continuum (veja *O Espaço Entre Tudo*, pág. 74) também pode se aplicar ao fluxo temporal.

Tempestades Cronais

A viagem no tempo também pode ter seus próprios perigos, desde monstros ultratemporais que vivem entre os microssegundos, até tempestades de pura energia cronol que golpeiam as máquinas do tempo como latas. Tempestades cronais podem surgir por uma série de razões; o MJ deve decidir sobre suas razões, decidir quais se aplicam ao destino planejado dos viajantes do tempo e somar um Nível de Severidade (NS) total para a tempestade pela qual eles passarão. (Para ainda mais desafios, o MJ pode querer descobrir se sua rota passa por quaisquer outras tempestades no caminho.) O Nível de Severidade pode ser uma pura abstração de regras de jogo ou uma unidade de medida real usada nos laboratórios do Projeto Arco-íris!

Algumas possíveis causas de tempestades cronais incluem:

Campos de Batalha: Os espíritos dos guerreiros mortos, ou a colisão de possibilidades históricas, agita o campo temporal em torno dos principais campos de batalha. Determine a ordem de magnitude das mortes em batalha; Bunker Hill matou 1.200 homens (quarta magnitude), Shiloh matou 24.000 (quinta magnitude), Passchendaele matou 570.000 (sexta magnitude). Adicione 2 ao NS para cada ordem de magnitude acima da terceira. (O MJ pode aplicar a mesma métrica a outras catástrofes históricas, como o Grande Incêndio de Londres ou os genocídios de Ruanda.)

Deslocamentos Temporais Recentes: Alterações na história (por viajantes do tempo desonestos, digamos) sem dúvida perturbam o continuum. Alterar uma tendência cultural secundária adiciona 1 ao NS; reverter uma eleição presidencial pode adicionar 3 ou mais; erradicar ou deformar seriamente um evento histórico mundial ou (Cristianismo, Estados Unidos,

Mantendo-se no Período

Um viajante do tempo (ou agente transtemporal) deve ser capaz de se encaixar no mundo à sua volta, até o menor detalhe de roupa e língua. Dependendo das circunstâncias, pode ser necessário um teste de QI-5, Dissimulação-2 ou Trato Social (com a especialidade apropriada)-3.

O MJ define a frequência das verificações, com base no nível geral de treinamento do viajante, sua experiência com a época e a diferença entre ela e a sua sociedade de origem, e as circunstâncias do erro. Um Agente Temporal treinado que visitou a época mais de uma vez pode nunca ter que verificar se cometeu erros triviais, e tenha que se preocupar apenas com grandes provocações sociais. Um civil distraído poderia ter que fazer um teste cada vez que entrasse em um local público lotado ou fizesse algo não familiar.

Um jogador que falha em um teste sem importância deve ter permissão para “compensar” o erro com um pouco de representação: “Puxa, senhor, não posso imaginar por que eu disse ‘cerco de Cawnpore’, quis dizer ‘Mafeking’, é claro. É engraçado como o vinho do porto faz a memória pregar peças, hein?” Certifique-se de que esse “conserto” seja apropriado; há situações sociais em que um pedido de desculpas corrige quase tudo e outras em que apenas piora as coisas. Faça um Teste de Reação para o PdM envolvido, com modificadores para desculpas excepcionalmente boas ou ruins. Mesmo se a desculpa fracassar, um pequeno deslize apenas faz com que o PdM pense que o personagem é meio estranho.

Uma falha num teste importante revelará irreversivelmente que a pessoa não é quem ou o que afirma ser. Isso não significa que o PdM percebe que está lidando com um “alienígena”; a maioria das pessoas não tem noção da existência de viajantes no tempo (ou agentes interdimensionais). (As exceções incluiriam outros viajantes do tempo, amigos ou inimigos; moradores que foram recrutados pelo Corpo Temporal e revelaram O Segredo; e o gênio/louco ocasional que acredita em todos os tipos de coisas malucas. Este último tipo, se usado com cuidado, pode ser um PdM incômodo muito divertido.) Em vez disso, o PdM achará que o mentiroso está escondendo sua identidade por alguma razão plausível — é um espião, talvez, ou um plebeu fingindo ser um nobre.

Alguém que tenha falhado em um teste importante ainda pode tentar controlar o dano com a lábia. “Temo que me tenhas desmascarado, monsieur — na verdade, nunca servi com os Mosqueteiros Reais. Mas lhe asseguro que sou um Francês leal — e minhas ordens vêm do próprio Cardeal Richelieu!” Pode até ser possível transformar um PdM neutro em aliado — as pessoas adoram a ideia de conspirações, especialmente se puderem ganhar alguma coisa com isso.

Segunda Guerra Mundial) poderia adicionar 5 ou mais. Consulte *Alterações*, pág. 86, para um conjunto de modificadores com base em níveis de alterações históricas.

Energias Cósmicas: Explosões nucleares, erupções vulcânicas, o impacto de Tunguska e outros “big bangs” também podem ter dilacerado o fluxo temporal, junto com a atmosfera e o clima. Adicione 2-4 ao NS.

Obscuridade Histórica: Talvez parte do que impulsiona a perturbação temporal seja a incerteza dos eventos na era perturbada. Isso poderia dar

aos PdJs um motivo real para voltar e resolver mistérios históricos — se eles finalmente descobrirem quem escreveu as peças de Shakespeare, eles podem viajar no tempo pela Londres de 1598 com mais facilidade! Uma controvérsia significativa sobre os fatos, mas insignificante sobre o resultado (como a rota exata de Colombo) adiciona 1 ao NS, suposições vagas mas controversas (Grã-Bretanha Arturiana) adicionam 3; a total ignorância histórica (grande parte da história da África Central) acrescenta 5.

Sobreposições: Entrar em uma determinada época que você já visitou pessoalmente corre o risco de confundir a sua própria cronologia pessoal. Isso pode adicionar 1 ao NS para cada sobreposição.

Uso Mágico: Mágicas importantes, cataclismos, intervenções angelicais ou outras manifestações sobrenaturais podem perturbar o espaço-tempo Tipleriano, adicionando 1–5 ao NS. Viajar no tempo em datas magicamente significativas (Dia das Bruxas, Véspera de São João) pode adicionar mais 1 ou 2 ao NS.

Esses Níveis de Severidade são puramente arbitrários: uma campanha individual de um MJ pode avaliar os efeitos das perturbações temporais de maneira totalmente diferente. Some todos os NS das várias causas aplicáveis para o NS potencial total da época. Jogue 2d e subtraia do NS potencial para obter o NS final da tempestade cronológica no caminho dos viajantes (se houver). Se Navegação (Temporal) existe como uma habilidade na campanha (ou Navegação (Hiperespaço) se aplica à viagem no tempo), um teste bem-sucedido pode desviar de uma tempestade por completo, ou pelo menos passar por uma célula mais fraca dela e tentar evitar um acidente (diminuir o NS final da tempestade em 1 para cada ponto na margem de sucesso).

Acidentes Temporais

Tempestade temporal ou sabotagem de passageiros clandestinos: seja o que for que a cause, um acidente temporal significa problemas inesperados — ou seja, aventura. Uma aventura pode simplesmente começar com o acidente, prendendo os jogadores na história desde o início. Na outra ponta do índice de inevitabilidade, o MJ pode tornar a viagem no tempo relativamente livre de riscos, com apenas consequências menores para acidentes, como as regras de falha para o Cinto Temporal (pág. 162). Outras possibilidades incluem a adaptação da tabela de falha do transportador paracrônico da pág. MB531 (possivelmente substituindo um erro temporal de alguma magnitude por um erro de foco nesses resultados) ou jogando os viajantes em um mundo paralelo. O sistema abaixo apresenta outro grupo possível de resultados ruins.

Viajar no tempo requer um teste de habilidade, geralmente de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Temporal). **Modificadores:** -3 ou pior para equipamentos danificados. Tempestades cronais tornam a viagem no tempo mais perigosa: -1 por ponto de NS final da tempestade. Perturbações elétricas ou

gravitacionais no ponto de partida também podem interferir com algumas máquinas: -2 para uma tempestade elétrica severa, -6 para uma explosão nuclear, -10 para uma passagem em um buraco negro! O paradoxo destrói a viagem no tempo para todos; penalize tentativas de viagem em -1 para cada violação de paradoxo ou causalidade cometida por qualquer tripulante ou passageiro em sua última viagem (e muito mais por violações graves, como matar o avô ou citar *Macbeth* a Shakespeare quando menino).

Aplique a margem de fracasso modificada final do operador à tabela a seguir, adicionando 1 para cada passageiro extra acima da capacidade nominal da máquina do tempo.

- 1 – Não vai a lugar nenhum. A máquina do tempo permanece em seu ponto de partida original. Tomara que os viajantes não estivessem com pressa.
- 2 – Erro temporal. A máquina do tempo sai do curso 2 dias antes (1–3) ou depois (4–6) da data pretendida.
- 3 – Erro espacial. A máquina do tempo sai da posição na superfície da Terra (não para cima ou para baixo) por 2d km em uma direção aleatória.
- 4 – Erro temporal e espacial. Combine 2 e 3, acima.

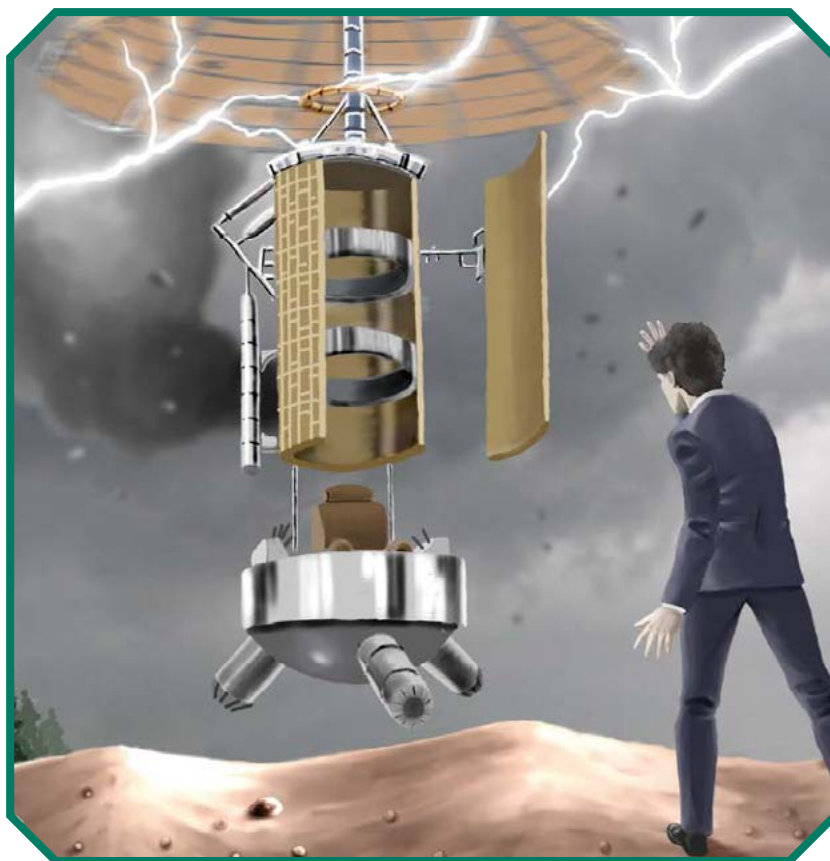
5 – Desviado por ponto de decisão. A máquina do tempo acaba aparecendo um pouco antes de um ponto de decisão histórico próximo ao momento pretendido. Por exemplo, se os viajantes pretendiam visitar Leonardo da Vinci enquanto ele pintava a Mona Lisa na Paris de 1507, eles poderiam acabar chegando um pouco antes da morte de César Bórgia em Viana no mesmo ano.

6 – Erro temporal grave. A máquina do tempo sai do curso 2d×10 dias antes (1–3) ou depois (4–6) da data pretendida.

7 – Erro espacial grave. A máquina do tempo sai da posição na superfície da Terra (não para cima ou para baixo) por 2d×10 km em uma direção aleatória.

8 – Erro grave temporal e espacial. Combine 6 e 7, acima.

9 – Desviado por crise histórica. A máquina do tempo acaba aparecendo pouco antes de um ponto de crise histórica, 15 anos após a data pretendida. Por exemplo, se os viajantes pretendiam visitar Leonardo da Vinci enquanto ele pintava a Mona Lisa na Paris de 1507, eles poderiam acabar chegando em Tenochtitlán, em 1519, pouco antes de Hernán Cortés chegar.



10 – Erro temporal gravíssimo. A máquina do tempo sai do curso $2d \times 1.000$ dias antes (1–3) ou depois (4–6) da data pretendida.

11 – Erro espacial gravíssimo. A máquina do tempo sai da posição na superfície da Terra (não para cima ou para baixo) por $2d \times 100$ km em uma direção aleatória.

12 – Erro temporal e espacial gravíssimo. Combine **10** e **11**, acima.

13 – Desviado por um ponto de decisão gravíssimo. A máquina do tempo acaba aparecendo um pouco antes do evento histórico mundial do século da data pretendida. Por exemplo, se os viajantes pretendiam visitar da Vinci enquanto ele pintava a Mona Lisa na Paris de 1507, eles poderiam terminar em 1588 no convés de um navio de guerra na Invencível Armada.

14 – Erro temporal catastrófico. A máquina do tempo sai do curso $2d \times 10.000$ dias antes (1–3) ou depois (4–6) da data pretendida. (A critério do MJ, isso pode ser um “erro jurássico” que lança a máquina do tempo de volta ao Cretáceo em estilo tradicional.)

15 – Erro espacial catastrófico. A máquina do tempo sai da posição na superfície da Terra (nem para cima nem para baixo) em $1d \times 1.000$ km em uma direção aleatória. (A critério do MJ, isso pode ser um “erro Marciano” que lança a máquina do tempo para Marte — esperançosamente enfeitada com canais — em estilo tradicional.)

16 ou mais – Erro catastrófico temporal e espacial. Combine **14** e **15**, acima. (Dinossauros em Vênus!)

As consequências listadas duram até que os viajantes consigam consertar sua nave e escapar. Embora as especificidades da campanha possam variar, a duração provavelmente depende de um teste de Conserto de Equipamentos Eletrônicos (Temporal), adequadamente modificado para ferramentas inadequadas, distrações, danos anteriores à máquina e equipamentos caseiros. Para se beneficiar da tabela acima para potencializar a aventura, talvez um sucesso decisivo permita outro teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Temporal) em 2d minutos, enquanto um sucesso conserta a máquina do tempo em 1d horas. Um falha no teste força um atraso de 1d horas adicionais para cada ponto na margem de fracasso; uma falha crítica retarda os viajantes por 2 dias!

VIAGEM NO TEMPO PSÍQUICA

A viagem no tempo nem sempre requer uma máquina do tempo. Muitas histórias (e alguns contos supostamente verdadeiros) lidam com viagens através do tempo e das dimensões, usando apenas os poderes da mente... com ou sem um pouco de ajuda. Habilidades mentais de viagem no tempo podem ser consideradas simplesmente “superpoderes” por natureza, em vez de “psíquicas”, se isso se adequar melhor à campanha. A única diferença real em termos de jogo é que a viagem no tempo verdadeiramente psíquica pode ser bloqueada ou interferida com o uso de antipsi ou vários dispositivos psicotrônicos (que também podem melhorar a viagem no tempo psíquica, é claro) e é afetada por talentos psíquicos. O salto no tempo físico se enquadra no Talento de Teletransporte; o salto no tempo mental cai sob o Talento de Telepatia.

Projeção Física

Este método é essencialmente idêntico àqueles que usam máquinas, com a diferença que a máquina é o cérebro. As campanhas do tipo “Polícia Temporal” ou “Guerra Temporal” podem usá-lo, embora seja estilisticamente mais apropriado para viagens independentes, especialmente em campanhas com um tema mágico ou oculto.

Nem todo mundo pode viajar no tempo, mesmo que todos tenham esse potencial. Seria necessário possuir alguma coisa que não está disponível com facilidade (isto é, algo sob o controle do MJ), a menos que o meio da campanha seja uma sociedade pós-moderna selvagem onde todos podem

ir a qualquer época. (Isso pode ser divertido, mas como a maioria dos jogos com poucas restrições na viagem no tempo, corre o risco de ser exaustivo para o MJ e eventualmente entediante para os jogadores.) Aqueles que o possuem terão alguma versão da vantagem do Saltador (Tempo) (pág. MB86). Dependendo do raciocínio da campanha, esta vantagem também

pode exigir um Antecedente Incomum ou a vantagem Treinado por um Mestre, embora se todos no grupo forem saltadores (o que parece sensato e provável), tais requisitos não devem contar contra qualquer limite de desvantagem.

O salto no tempo psíquico pode vir de qualquer combinação das quatro possibilidades a seguir.

O Recrutamento Temporal

A ideia da viagem no tempo psíquica leva a uma possibilidade de campanha interessante... uma em que os viajantes do tempo não voluntários.

Experiências secretas feitas pelo governo provaram que a viagem no tempo mental existe e pode afetar a história (ou, opcionalmente, permite a coleta de informações e relíquias valiosas). Infelizmente, apenas uma pessoa entre centenas de milhares tem o “gene temporal”. A viagem no tempo é considerada tão importante para a segurança nacional que, conforme essas pessoas são identificadas, são recolhidas e enviadas para o Laboratório Temporal de segurança máxima, onde são “persuadidas” a servir seu país em missões no passado. Os recrutas não gostam muito da ideia — mas mesmo que sua mente tenha liberdade no tempo, é difícil discutir com alguém que tem seu corpo aprisionado...

A ideia aqui é que os viajantes do tempo estão totalmente involuntários e constantemente procurando uma maneira de escapar. (Se eles estão dispostos a cooperar com seus captores, é uma campanha comum de Agente Temporal.) Isso pode ser parte de uma campanha mais ampla em que todos os usuários psis, não apenas viajantes do tempo, são caçados por governos que desejam explorar seus poderes. Alguns agentes do governo podem ser simpáticos e ajudar a “resistência”, enquanto alguns psis podem ajudar nas capturas.

Talento Inato

Os viajantes do tempo nascem assim, não são feitos. Alguma mutação genética bizarra dá a certas pessoas o poder de viajar no tempo. A habilidade pode sempre ter existido, sendo mantida em segredo pelos que a possuem, como no romance de Poul Anderson, *There Will Be Time*. Ou pode ser uma mutação recente, talvez junto com outros superpoderes. Pode ser até uma mutação de um futuro pós-nuclear — embora valha registrar: as mutações ocorrem apenas nas gerações nascidas após o evento desencadeador; uma vez que você nasceu, você não pode sofrer uma mutação. (Pelo menos isso é verdade com relação à radioatividade, mas uma arma biológica pode concebivelmente “provocar uma mutação” nas vítimas imediatamente, principalmente sob a pressão da necessidade dramática.) Ou pode ainda ser uma característica latente em toda a humanidade, esperando apenas que o nível de radiação global aumente o suficiente para ativá-la.

Uma campanha curta e interessante poderia ser construída em torno dos sobreviventes do holocausto tentando reunir os mutantes com dons temporais e treiná-los para realizarem uma

missão no passado, seja para recuperar suprimentos impossíveis de obter ou possivelmente até mesmo para prevenir o desastre (e criar um paradoxo gigantesco, mas imagina-se que as sociedades pós-apocalípticas têm abacaxis maiores para descascar). E a mutação poderia ser hereditária, o que significa que pode ter sido “causada” pelo desastre futuro, mas começa a aparecer em muitas linhagens humanas ao longo do passado conforme os viajantes do tempo mutantes espalham o amor.

Instrumento Exigido

A viagem no tempo exige algum tipo de dispositivo ampliador, seja uma máquina (que pode corresponder a qualquer uma das descrições de máquinas do tempo, desde a de bolso até uma do tamanho do Pentágono) ou uma droga ou substância química especial (que você não pode comprar numa drogaria qualquer, nem com uma receita médica). Isso tenderá a fazer com que sua fonte seja um projeto de governo ou supergoverno — talvez secreto e altamente experimental, talvez bem estabelecido. O tratamento pode não funcionar com todo mundo e pode ter efeitos brutais naqueles que fracassarem. Veja a série de livros “Richard Blade na Dimensão X”, de vários autores usando o nome Jeffrey Lord, em que apenas Blade é resistente o suficiente para sobreviver sendo transmitido para o grande X — pelo menos, nos primeiros livros.

Todas as Opções Acima

Você pode combinar qualquer um ou todos os elementos acima para se adequar à proposta de sua campanha. Talvez qualquer pessoa em uma certa linhagem sanguínea possa saltar no tempo, contanto que segure um espelho ancestral. Talvez apenas aqueles com anos de treinamento possam compreender o ritual de transferência temporal. Talvez qualquer um tenha potencial para saltar no tempo, mas precisa comer um tipo específico de fruto que só crescia nas pastagens do Saara há 8.000 anos.

Salto com Equipamento

Os que viajam no tempo com poderes mentais geralmente têm limites mais rígidos de para carregar equipamentos do que seus equivalentes que dependem de máquinas. Eles devem ser limitados ao que conseguem carregar consigo. A vantagem Saltador na pág. MB86 propõe um limite de massa absoluto. Isso inclui roupas, obturações dentárias e tudo que não seja do próprio material celular da pessoa. O MJ pode limitar isso ainda mais. Talvez o viajante chegue ao passado exatamente como veio ao mundo, sem nem mesmo as obturações dos dentes (sem falar nos olhos, no aparelho auditivo, na peruca...), como em *Sem Máquinas!* na pág. 162.

Essa viagem no tempo pelo uso da mente oferece uma maneira ideal de (literalmente) retirar o maquinário e forçar os jogadores a descobrir soluções para seus problemas, em vez de simplesmente apontar um dispositivo (tecnológico ou mágico) para eles. Por outro lado, se o MJ achar que a campanha funciona melhor se grandes artefatos puderem se mover pelo tempo, ele sempre poderá permitir a ampliação desses limites. Uma possibilidade envolve a ampliação Capacidade de Carga Adicional para Saltador na pág. MB86. Outras ampliações e variações da vantagem Saltador aparecem na pág. 176.

PROJEÇÃO MENTAL

Até agora, presumimos que “viagem no tempo” significa ir fisicamente onde-quer-que-fosse, com músculos, sangue, ossos e qualquer equipamento que o MJ permita. Outra possibilidade é enviar apenas a mente, a consciência, enquanto o corpo permanece. Esta é a limitação Projeção para a vantagem Saltador (pág. 176).

O passado nunca morre. Nem chega sequer a ser passado.

– William Faulkner,
Réquiem por uma Freira

missão no passado, seja para recuperar suprimentos impossíveis de obter ou possivelmente até mesmo para prevenir o desastre (e criar um paradoxo gigantesco, mas imagina-se que as sociedades pós-apocalípticas têm abacaxis maiores para descascar). E a mutação poderia ser hereditária, o que significa que pode ter sido “causada” pelo desastre futuro, mas começa a aparecer em muitas linhagens humanas ao longo do passado conforme os viajantes do tempo mutantes espalham o amor.

Treinamento Especial

Qualquer um pode viajar no tempo se souber como; o problema é conseguir o treinamento, que é o segredo bem guardado de um grupo de monges tibetanos/cultistas de Cthulhu/Cavaleiros Templários/escritores de jogos extravagantes. Nossos heróis aprenderam a técnica quando seu avião caiu no Tibete/foram iniciados na seita, que agora está caçando os renegados/encontraram um dos últimos defensores da Fé, que lhes passou o segredo enquanto morria/foram contemplados no sorteio da *SJ Games* nas Origens. Viajar no tempo atra-

Ritual Exigido

A viagem no tempo exige algum tipo de ritual: uma mágica, uma prece aos Três Destinos ou a realização de um satori perfeito para se libertar do mundo material. Talvez o ritual deva ser realizado em um lugar de poder: um Stonehenge ou a Cadeira Perigosa ou Mystery Hill. Os PdJs nem precisam conhecer o ritual para ativá-lo; talvez um antigo coven de Druidas tenha operado a maior parte da mágica antes de ser surpreendido (fatalmente) por uma legião Romana. Os PdJs involuntariamente cantarolam uma melodia do U2 enquanto estão no círculo de pedra, completando o ritual e lançando-os para o Qualquer Tempo. Se os viajantes encontraram e atravessaram o portal por acidente, eles têm que encontrar o lugar certo, o resto do ritual e qualquer coisa que o ritual possa exigir (o Velocino de Ouro, ou o Santo Graal, ou o sangue de uma esfinge), para voltar para casa.

Isso não significa necessariamente se aventurar como um espírito incorpóreo. Na maioria das histórias de viagem no tempo mental (como a maioria dos episódios de *Contratempos*), a consciência projetada pode ocupar o corpo físico de um nativo temporal. Normalmente, a própria mente do nativo permanece adormecida durante a possessão, fornecendo apenas informações básicas mínimas. Se for muito mínimo, isso pode levar a mais complicações, pois os viajantes do tempo precisam explicar seu comportamento estranho repentino. Em uma época em que as pessoas acreditam em possessão demoníaca — e muitas pessoas acreditam, ainda hoje — este poderia ser um assunto bastante delicado.

Manter a mente do nativo ativa pode ser interessante, mas coloca uma grande pressão no MJ e nos jogadores; haveria um conjunto de PdMs, tão grande quanto o grupo de jogadores, no palco e falando o tempo todo. Uma solução pode ser deixar que cada jogador assumisse o papel do corpo do jogador à sua direita. Outra solução, claro, é deixar a personalidade do hospedeiro quiescente e esquecer o “Eu odeio ervilhas!” “Bem, agora você *adora* ervilhas!” e rotinas de “lutar com contra suas próprias mãos” entre o hospedeiro e o fantasma. Nas primeiras vezes pode ser divertido — mas o “sofisticado” viajante do tempo repetidamente dizendo à mente do camponês aterrorizado para calar a boca e parar de atrapalhar pode sofrer um golpe cruel que provavelmente não será engraçado ou confortável por muito tempo.

A mecânica da projeção pode assumir qualquer forma ou usar quaisquer pré-condições que a viagem psíquica e física no tempo faz: genética, rituais, lugares mágicos, substâncias químicas, treinamento e assim por diante. A única diferença é que o corpo físico permanece no presente. Os corpos estão em animação suspensa enquanto suas mentes estão fora. Eles não precisam de comida, mas são vulneráveis à destruição física. (Se isso não se adequar ao método de projeção escolhido pelo MJ, é claro, os corpos podem ficar na cama em algum lugar, exigindo cuidados constantes... e ainda mais vulneráveis.)

Na maioria das campanhas, o Efeito Linearidade é verdadeiro: o tempo que passa no presente é a mesma quantidade de tempo que parece passar enquanto o espírito está no passado. Isso mantém o controle mais fácil e evita o estranho lapso de tempo experiencial no cérebro do viajante. (Embora uma variação interessante seria permitir semanas ou meses de aventura no espaço de uma única noite; os viajantes podem acabar se perguntando se foi tudo um sonho!)



Personagens do Passado

O MJ deve criar personagens para os corpos hospedeiros. Isso requer tanto cuidado quanto a criação de qualquer outro PdM importante, já que os jogadores carregam a reputação de seus hospedeiros assim como seus corpos — embora eles possam ter que descobrir da maneira mais difícil quais eram essas reputações. (“Giacomo, o Bobo da Corte é também o assassino mais ardiloso e implacável do mundo.” “Agora é que ele me diz isso!”) Os hospedeiros podem estar espalhados, tanto social quanto fisicamente, então a primeira tarefa dos jogadores é localizar e identificar uns aos outros — e a segunda é explicar por que o Astrólogo do Rei de repente é amigo de um vaqueiro analfabeto da Gasconha. Mas não exagere; ninguém precisa começar uma aventura numa situação tão adversa. Se o MJ quiser tornar as coisas um pouco mais fáceis para o grupo, o que é uma boa ideia nas primeiras vezes, suponha que “mentes semelhantes procuram corpos semelhantes”, e os hospedeiros não são muito diferentes dos corpos domésticos do espírito — pelo menos, não de uma forma que torne as habilidades do espírito completamente inúteis.

SINTONIZAÇÃO

Alguns conceitos de viagem no tempo psíquica dependem do viajante de alguma forma “sintonizar-se” com a época em questão. Viajar de volta ao século 19 no dramalhão de Christopher Reeve, *Em Algum Lugar do Passado*, depende do viajante rejeitar totalmente o mundo moderno em que se encontra! Em outras campanhas, pode ser apenas necessário usar um item antigo, ou o melhor equivalente possível, para sintonizar o viajante com seu destino temporal. (Esta é a limitação Requer Sintonização para a vantagem Saltador, na pág. MB86.) Ainda em outros jogos (como aqueles que estão se baseando em *Sem Máquinas!* na pág. 162), talvez os viajantes do tempo possam trazer para o passado apenas itens adequadamente sintonizados com eles. Usando essa metafísica, a probabilidade de tal sintonização depende de quão “autêntico” é a antiguidade ou item em questão.

O seguinte conjunto de regras e modificadores é uma possível solução para refletir essa concepção. O que exatamente um sucesso indica depende das regras e da metafísica da campanha, e

do que os viajantes estão realmente tentando fazer. Em teoria, essas mesmas regras poderiam se aplicar aos dispositivos de viagem no tempo mais rigidamente tecnológicos: se a “assinatura cronal” ou a “taxa de emissão taquionica” ou a “contagem de radiação sideral” do “objeto de destino” ou da “âncora do buraco de minhoca” não for exata, haverá um alto preço a pagar.

Carregando Itens para o Passado: Um teste bem-sucedido consegue levar consigo o item em questão. Um teste que fracassa por 1 deixa o item no presente enquanto o viajante parte. Se ele retornar em segurança, ele pode tentar usá-lo novamente. Uma falha com margem de fracasso de 2 ou mais simplesmente faz com que o item desapareça totalmente; uma falha crítica pode enviar o item para outro lugar no passado, seja para alertar os inimigos do viajante de sua chegada ou para criar um paradoxo temporal desagradável para massacrá-lo mais tarde.

Sintonização para Projeção Física ou Mental: Um teste bem-sucedido permite que o teste relevante para a viagem no tempo (um teste de QI para um Saltador, ou uma Operação de Aparelhos Eletrônicos (Temporal) para uma máquina do tempo, ou ainda o teste da mágica para um ritual mágico) prossiga sem modificações. Um teste que fracassa por 1 adiciona uma penalidade de -1 à perícia ou característica relevante da viagem no tempo. Uma margem de fracasso de 2 ou mais impede que a viagem no tempo aconteça, seja até que as auras possam ser limpas com um novo item, ou por 24 horas, ou até a próxima lua nova, ou o que quer que a cosmologia da campanha indique. Em uma falha crítica, o item envia os viajantes a algum lugar inteiramente diferente, seja em algum lugar relacionado à época de sua fabricação real (uma réplica moderna pode enviar os viajantes para Hong Kong em 1993 em vez de na Amsterdã de 1614), ou um acidente temporal com base na tabela na pág. 165.

Modificando Outros Métodos de Viagem: Alternativamente, o MJ pode aplicar os modificadores entre parênteses ao teste relevante para a viagem no tempo, usando a *pior* entre as descrições aplicáveis do *melhor* item disponível. Esses modificadores são cumulativos com quaisquer outros modificadores aplicados. Sucessos e fracassos seguem as regras padrão para qualquer que seja o método real de viagem no tempo. O MJ deve se sentir especialmente à vontade para redefinir o “ponto zero” desses modificadores de acordo com sua própria noção de adequação e acessibilidade.

Autenticidade do Item

Jogue 3d, usando a pior descrição aplicável, mas usando definições bastante generosas de “período” (janelas de 25–100 anos parecem adequadas para a maioria dos jogos):

O item é uma antiguidade genuína do período visado: Sucesso automático. (+5)

O item é novo, mas totalmente virgem para o período visado (por exemplo, tabaco não curado; um pedaço de pau não esculpido): Sucesso em 15 ou menos. (+3)

O item é uma antiguidade genuína que foi reparada ou restaurada, em algum momento, com um material não condizente com a época: sucesso em 14 ou menos. (+2)

Item é uma reprodução moderna e meticulosa de um item de época, feita com métodos e materiais autênticos da época: sucesso em 14 ou menos. (+0)

Item é uma boa reprodução moderna de um item de época, feita usando pelo menos um método ou material moderno: sucesso em 12 ou menos. (-2)

Item é uma reprodução simples e moderna de um item de época, feita principalmente com métodos e materiais modernos: sucesso em 10 ou menos. (-4)

O item não condiz com a época devido ao estilo ou design, mas não à tecnologia: sucesso em 9 ou menos. (-5)

O item ainda não foi inventado na época pretendida: Falha automática. (-8)

Modificadores

O item havia sido inventado, mas não pode ser considerado verdadeiramente do período porque não era de uso comum: -2.

O item não é nativo do local ou cultura de destino: -3.

O item não é nativo do local ou cultura de destino, mas itens como esse eram frequentemente usados lá: -1. (Por exemplo, uma caixa laqueada chinesa de 1880 herdada de uma tia Inglesa é “nativa” da China de 1880 e da Inglaterra de 1880, já que essa caixa estava em ambos os lugares. Uma caixa laqueada Chinesa de 1880 comprada em uma loja de sucata de Xangai é “nativa” da China de 1880, mas levaria apenas -1 para viagens à Inglaterra vitoriana, já que esses itens eram comuns lá também. Uma caixa laqueada Chinesa de 180 EC teria um modificador de -3 para viagens ao Império Romano, no entanto, já que os Romanos quase não usavam artesanato chinês além da seda crua.)

O item foi feito (ou, no caso de uma antiguidade, significativamente reparado) pelas próprias mãos do portador: +1 a +3. (O +3 deve se aplicar apenas a esforços heroicos, como costurar uma fantasia com um tecido que você mesmo fiou e teceu!)

O item está na posse do portador, ou de sua família, há mais de 20 anos: +1 por geração, até +5.

O FUTURO

Viajar para o futuro é mais fácil do que viajar para o passado; estamos todos fazendo isso no ritmo imponente de um segundo por segundo. Exceto às segundas-feiras, quando o tempo passa mais devagar. Os jogos de viagem no tempo envolvendo o futuro têm basicamente as mesmas preocupações com paradoxos que aqueles que envolvem o passado e, essencialmente, as mesmas soluções.

Nós todos estamos interessados no futuro, pois é lá que você e eu iremos gastar o resto de nossas vidas. E se lembre, eventos futuros como estes afetarão você no futuro.

– Criswell, **Plano 9 do Espaço Sideral**

CHEGANDO LÁ MAIS RÁPIDO

Embora a animação suspensa, ou criônica, ou então fazer uma fita cerebral para ser reproduzida em um milênio, ou um longo cochilo de Rip Van Winkle, não pareça tão lento, eles realmente não são mais rápidos do que uma vida normal. Eles também têm a desvantagem de não funcionar tão bem de trás pra frente. Isso pode ser uma vantagem para um MJ determinado a deixar a velha campanha para trás (“Você acorda um milhão de anos depois e sua espada mágica está enferrujada e se transforma em gosma.”), Mas é irritante para os viajantes do tempo.

Acelerar próximo da velocidade da luz e permitir que a dilatação do tempo faça sua coisa relativística também pode funcionar, se você tiver espaçonaves capazes de tal comportamento ou buracos negros convenientes que de alguma forma não o rasgam em átomos. A menos que o buraco negro seja um “buraco negro de Kerr” completo com rotação Tipleriana, você ainda não vai voltar em tempo hábil.

Resumindo, você tem as mesmas opções para viajar para a frente e para trás: máquinas do tempo, psiquismo ou portais mágicos. Você também pode ser sequestrado por um viajante do tempo — talvez pelos mesmos motivos que os viajantes do tempo atual capturam figuras históricas (pág. 72), ou talvez apenas para trabalhar nos campos de soja.

FÍSICA

As viagens para o futuro não apenas compartilham um mecanismo com as viagens para o passado, mas a maioria dos paradoxos, possibilidades e opções emergentes da física temporal. Isso se aplica tanto à viagem física para o futuro quanto a qualquer forma de conhecimento futuro, seja encontrar um diário perdido no tempo, Precognição, mágicas Visão da Morte (pág. MB250) ou ouvi-lo diretamente de um viajante do tempo tagarela no bar que está esperando a final da Libertadores começar. (Este último pode ser divertido: “Oh, você é o famoso Greg Kettler? Posso pegar seu autógrafo? Não, não devo dizer nada sobre o seu futuro; é contra as regras. Mas aqui entre a gente, parabéns pelo Prêmio Nobel e não confie em nenhum cara com tapa-olho.”)

Paradoxos

O viajante vai ao futuro para saber pelo neto que conheceu a avó por acaso numa livraria. Ele volta ao passado e passa tanto tempo na livraria que a vovó pensa que ele é um vagabundo e chama a polícia. Ou ele presta tanta atenção em recriar seu encontro destinado que ela pensa que ele é um maníaco e não tem interesse nele. Quem deixou o vovô sozinho e amargo? Seu neto, que agora não existe. O paradoxo do Almoço Grátis, e os paradoxos da comunicação em geral, dependem explicitamente do futuro envolvimento e conhecimento prévio.

Possibilidades

Tempo Rígido: Se o futuro não pode ser alterado, isso é deprimente e não é muito divertido para os jogadores ou para o mestre, exceto em jogos de terror, ou o tipo de jogo de fantasia com muitas profecias.

Tempo Maleável: Muito mais reconfortante; você pode alterar seu destino mesmo que o conheça. O paradoxo não existe, seja porque alterar suas ações cria uma nova cronologia (como em Mundos Paralelos), ou porque o futuro ainda é uma nuvem de potencial (como em Tempo Caótico). Quando você volta para o futuro, é diferente. As opções são indistinguíveis, a menos que você também possa viajar entre mundos. Para a opção Viajante em Risco, suponha que mudar o futuro fará com que toda a memória do futuro desapareça — ou mude para corresponder ao novo futuro retroativamente! Retorno Bloqueado é ainda mais fácil; é claro que você não pode viajar de volta para um futuro que acabou de alterar! Isso, é claro, pode se tornar um Tempo à Prova de Paradoxo, retroativamente.

Tempo Maleável Com Alta Resistência: Tal como acontece com a viagem para o passado, esta é a opção mais dramaticamente satisfatória. Ele permite que os MJs construam uma história futura divertida ou assustadora, mas evita engessar as opções dos jogadores, ao mesmo tempo que lhes dá um forte incentivo para se envolverem no mundo.

Agora Absoluto: Ainda não há futuro. Simplesmente não existe. Esta é uma versão radical de Tempo Maleável, mas é inevitavelmente definitiva e simples. Veja pág. 219 para uma discussão mais aprofundada deste fenômeno.

Opções

O Efeito da Linearidade e o Tempo Oscilante são facilmente aplicáveis em viagens para o futuro e trazem consigo aproximadamente as mesmas razões e vantagens das viagens para o passado.

O Efeito da Vidência: Essencialmente é o Efeito de Recenticidade das viagens para o futuro, evita muitas espertezas dos PdJs acerca das suas próprias vidas, saltando para ler seus próprios relatórios pós-missão e assim por diante. Lembre-se de que clonagem, imortalidade ou tratamentos anagáticos e outros métodos podem prolongar a vida útil dos PdJs de maneira inconveniente; os registros podem durar um tempo irritantemente longo em DVD ou arquivos de computador molecular. Colocar uma bela guerra nuclear ou algum outro desastre entre os PdJs e o futuro acessível é uma solução, embora isso possa causar o problema de fazer com que os agentes com uma inclinação à correção tentem evitá-la. Mais simplesmente, pode ser contra os regulamentos do Corpo Temporal ler seu futuro arquivo pessoal, pois isso tende a criar tempestades cronais ou libertar os Cães de Tíndalos.

O Efeito do Observador: Esse fenômeno pode operar com a mesma facilidade (ou menos confusamente) no futuro. Os viajantes não podem alterar nenhum evento futuro observado, mas podem tentar mudar seu significado ou contexto o quanto quiserem. Em certo sentido, é por isso que os heróis Gregos tinham que passar sempre que visitavam um oráculo prevendo sua condenação ou morte em alguma circunstância específica. (Parecido com isso, um Efeito do Observador pode acidentalmente dar a um viajante um Destino; consulte a pág. MB132, mas vá com calma.) Se os viajantes do tempo do futuro estão vagando no presente, o MJ pode determinar que a observação mais futura conta, o que envolve muitas anotações e controle sobre quem de quando viu o quê, ou escolher a regra ligeiramente mais simples de que qualquer pessoa de outra época conta como um Observador. Isso pode se transformar em uma dor de cabeça estranha e sem casualidade se o MJ não for cuidadoso, e possivelmente até mesmo se ele for;

CAPÍTULO SEIS

PERSONAGENS INFINITOS

Lorde Byron entrou mancando na sala, brandindo sua bengala. “Qual de vocês renegados está se passando por mim?” ele questionou o grupo em pé ao redor da lareira. Os homens estranhamente familiares, em graus ligeiramente variáveis de postura teatral e trajes amplamente variados, se aprumaram e começaram a responder em uma verdadeira Babel de sotaques aristocráticos e estertores alcoólicos.

“Se passando por você? Papo furado, você é que tem ‘se passado’ por mim!”

“Nenhum de vocês pode alegar estar incomodado, em comparação com o que a pobre Augusta passou.”

“Como se eu fosse me incomodar em me passar por alguém naquela gravata ridícula.”

“Pombas, Senhor!”

Antes que as coisas se complicassem, um deles disparou uma pistola para o teto. Com o silêncio, ele disse, na voz clara e vibrante que todos compartilhavam (quando sóbrios, pelo menos), mas com mais do que um simples toque de tom Escocês: “Não tenho ideia de quem são vocês, senhores, mas eu tenho quase certeza de que não somos nenhuma das pei-

xeiras do Billingsgate. Permitam-nos sentarmos e discutirmos este assunto como convém a homens de qualidade. Eu sou Sir George Gordon, herdeiro presumido do Conde de Urquhart. Voltei para Edimburgo de uma passeio para nadar e descubro que alguém estivera falsificando cheques em meu nome.” “Nadar, não é mesmo?” disse um cavalheiro corado, mas reconhecidamente semelhante, em um casaco de lã azul. “Eu nado também; mas não sou nenhum lorde. Eu era o Capitão Gordon do Navio do Protetor *Perilous* até dois dias atrás, para agora descobrir que algum impostor renunciou à minha comissão bem no meio de nossa briga com aqueles Dinamarqueses malditos!”

“Dinamarqueses? Você é um bêbado, e também um impostor; ‘Capitão Gordon’. Todo mundo sabe que nossa guerra é contra os Turcos, pela independência Grega!”

“Era com os Franceses, por causa dos investimentos de Pitt e do medo de uma revolução radical, e isso acabou há anos!” insistiu outro homem de cabelos escuros, vestido mais maltrapilho que a maioria. “E eu, cidadão Byron, estou orgulhoso do papel que desempenhei nela, e me ressinto muito de qualquer palhaço que publicou um poema flagrantemente monarquista usando meu nome na *Saturday Review*!”

“Poema?” Três dos homens mais luxuosamente vestidos ergueram os ouvidos com isso, e começaram uma chuva de discussões sobre métrica e escansão e qual deles havia plagiado do outro.



“Cavalheiros!” Uma nova voz os interrompeu, deixando seus nervos em frangalhos de alguma forma. Outra figura, muito parecida com eles, apenas muito mais pálida do que até mesmo o mais artístico dos disputantes poéticos, estava na porta. “Todos vocês são George Gordon, e outros muitos de vocês são Lord Byron, assim como eu. Eu tomei suas vidas pela minha. Todos vocês compartilham uma certa habilidade nativa com espada e pistola e têm um dom para as palavras, sejam discursos políticos, sussurros sedutores, poemas líricos ou relatórios navais. Eu preciso desses talentos para redirecionar o próprio curso da história em vários mundos.” O Byron falando parecia ficar mais alto, as sombras ao seu redor mais escuras e seus dentes mais afiados a cada frase. “Vocês serão meus instrumentos, sangue do meu sangue, e abrirão as comportas do tempo para forças muito mais sombrias do que qualquer um de vocês já sonhou, forças...”

As palavras sufocaram com um som forte de carne se rasgando quando um pedaço de cerejeira emergiu do peito do locutor.

“Você não tem ideia dos meus sonhos, irmão”, disse uma voz de contralto por trás do cadáver agora ressecado. A poeira caiu para revelar uma beleza esguia de cabelos negros vestida no auge da moda da corte, segurando um taco de bilhar afiado. “Vocês, meus irmãos, por outro lado, devem alguns deles, eu espero. Eu sou Lady Georgia Byron e acredito que vocês podem adivinhar por que foram chamados aqui esta noite.

Uma campanha transdimensional ou de viagem no tempo permite a maior variedade possível de personagens — não apenas PdMs, mas também personagens dos jogadores. Os jogadores podem criar personagens de qualquer mundo — passado, presente, futuro ou totalmente imaginário — tudo na mesma campanha!

Os antecedentes dos personagens dependem do estilo da campanha. Em uma campanha construída em torno das missões da Patrulha Infinity ou de uma agência transuniversal semelhante, os PdJs são provavelmente membros altamente treinados da Patrulha. Alguns podem ser especialistas técnicos e historiadores, enquanto outros são do tipo “agente”. Se as aventuras envolvem intrínsecos independentes que adquiriram sua máquina por acidente, os personagens podem vir de quase todas as origens.

A única coisa que todos os viajantes precisam é de versatilidade. Nunca se sabe quando será necessário andar a cavalo, dirigir uma carruagem Persa ou pilotar um Mustang P-51 contra a Luftwaffe — talvez tudo na mesma aventura. Habilidades interpessoais também são muito úteis... por exemplo, ao tentar convencer o capitão do *Titanic* a reduzir a velocidade *agora mesmo*.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PERÍCIAS

Esta seção discute as vantagens, desvantagens e perícias que se aplicam a uma campanha de viagem no tempo ou de mundos paralelos. Como sempre, o MJ tem a última palavra sobre quaisquer interpretações, melhorias e assim por diante em sua campanha.

VANTAGENS

Adaptabilidade Cultural veja pág. MB35

Aplica-se em todos os mundos sem nenhum custo extra; afinal, é uma habilidade cinematográfica.

A ideologia de cultura única do Centrum impede que os Centranos aproveitem essa vantagem sem um Antecedente Incomum considerável.

Antecedentes Incomuns veja pág. MB39

Por definição, os viajantes do tempo ou visitantes transdimensionais já têm um antecedente incomum e diariamente encontram outras pessoas com antecedentes incomuns. Para este tipo de campanha, o único tipo de antecedente suficientemente incomum para valer pontos seria aquele que fornecesse habilidades *muito* especiais, como magia, super-habilidades ou psiquismo.

Em uma campanha onde apenas alguns PdJs têm acesso a viagem no tempo ou a mundos alternativos, o MJ deve considerar este um Antecedente Incomum significativo. O custo deve ser de pelo menos 20 pontos... mais, se a viagem no tempo ou dimensional for fácil e poderosa. (Na maioria dessas campanhas, todos os PdJs são viajantes de vez em quando, mas nem todos podem controlar os meios de transporte.)

Aptidão Mágica veja pág. MB40

Dependendo da campanha, a “ciência mágica” da Aptidão Mágica 0 pode conceder a habilidade de localizar portais de acesso e estradas dimensionais. Na campanha padrão de Mundos Infinitos, muitos, mas não todos, esses portais são mágicos, especialmente os Portais de Thoth (ou Shai; veja a pág. 79) e muitos cataclismos.

Clericato veja pág. MB47

O MJ deve decidir se há mundos suficientes com hierarquias religiosas semelhantes para fazer esta vantagem valer a pena para os aventureiros transdimensionais. A maioria das Terras com Império Romano e Jesus Cristo

eventualmente desenvolve uma Igreja Católica Romana — mas os privilégios da igreja, vestimentas e uniformes, e até mesmo teologia (“Em nome do Pai, do Filho e da Santa Mãe...”) podem ser diferentes de muitas maneiras!

Contatos veja pág. MB48

Esses dois tipos de contato podem aparecer em campanhas de viagens no tempo ou transtemporais:

Acadêmico. Se você não conhece história o suficiente para encontrar o Pássaro Negro ou não tem conhecimento antropológico para rastrear os assassinos por meio de uma tatuagem, você vai para a universidade e conversa com um professor. O conjunto de perícias acadêmicas mais úteis inclui Antropologia, Arqueologia, História e Pesquisa, mas Paleontologia (para se preparar para as caças de dinossauros), Ocultismo (para lutar contra vampiros na Hungria do século 17) ou Economia (para descobrir quais ações comprar na Xangai dos anos 1920) também pode ser útil. Um aluno de graduação ocupado tem NH 12; um estudante de graduação especializado ou bibliotecário acadêmico tem NH 15; um professor efetivo tem NH 18; uma autoridade renomada no assunto tem NH 21.

Colecionador. Estes são negociantes (ou produtores de) itens raros ou colecionáveis, deste mundo ou de outro, ou de muitos mundos. Eles são os empregadores, corretores e conselheiros naturais de contrabandistas transtemporais ou que viajam no tempo. Itens específicos podem incluir antiguidades, arte, equipamentos mágicos antigos, dispositivos estranhos, armas, livros ou vinhos finos. Eles podem fornecer informações sobre itens, outros colecionadores e suas coleções, quem precisa de dinheiro rápido e quem parece sempre encontrar as melhores coisas. Perícias específicas incluem Connoisseur, Assuntos Atuais e perícias associadas a certas coleções. Um oportunista ou alguém em um pequeno mercado tem NH efetivo de 12; um grande negociador tem NH 15; uma autoridade respeitada na área ou o protagonista em um grande mercado tem NH 18; o melhor colecionador indiscutível tem NH efetivo de 21.



Desenvolvedor

veja pág. MB475

Se você suspeita que pode ser arremessado de volta no tempo por um raio ou um golpe na cabeça, ou sugado para uma Pensilvânia alternativa por uma ressaca paracrônica, esta é a vantagem de comprar. Sem ela, suas chances de levar o telégrafo, a prensa, a formação de pique e o uísque aos antigos Romanos, ou em qualquer outro lugar, são quase nulas. Uma campanha do tipo *Connecticut Player Character in King Arthur's Sourcebook* ou *Lest Darkness Fall* pode ser muito divertido, seja para rir ou como uma corrida mortalmente séria contra o tempo e a ignorância para derrotar as hordas de Tamerlão.

Detectar

veja pág. MB53

O MJ deve determinar a raridade de estradas dimensionais, portais de acesso ou portais do tempo em sua campanha. No cenário padrão de Mundos Infinitos, eles são Raros.

Duplicação

veja pág. MB55

Em essência, a Interpretação dos Muitos Mundos (pág. 20) implica que todos nós temos essa vantagem, mas não sabemos sobre ela e não podemos usá-la. Esta poderia ser uma vantagem muito assustadora para uma “criatura de casulo” ou um “ser viral” que salta pelo mundo usar,

já que deixa duplicatas de si mesmo em qualquer lugar que vá nos mundos.

Ampliação Especial

Constructo: Suas Duplicatas são projeções materiais sob seu controle mental. Quando você os dispersa, eles desaparecem, deixando você com seu atual — não mediano — PF e PV. Você também desfruta dos benefícios de Ferimento Único e não precisa comprá-lo separadamente. Finalmente, a morte de uma Duplicata não é permanente: você pode gerar um substituo levando um segundo e uma manobra Concentrar. Isso custa 10 PF. Mas existe apenas um “você verdadeiro”, e se você morrer, todos as suas Duplicatas morrem com você! Este modificador é incompatível com Digital e Recursos Compartilhados. +60%.

Limitação Especial

Sequencial: Você e suas Duplicatas são atrelados juntos em uma ordem específica. Numere-os de um (o você original) em diante. Quando uma Duplicata morre, todos as Duplicatas com números mais altos também desaparecem! Esta limitação permite que você crie um personagem que pode convocar cópias de si mesmo de um futuro possível, com cópias “posteriores” dependendo da sobrevivência das “anteriores”. Adicione Constructo, acima, se puder substituir Duplicatas mortas por cópias de outros futuros possíveis. -40%.

Fuga

Alguns saltadores de tempo podem voltar no tempo por alguns minutos para criar uma duplicata, especificamente para fins de combate. Ele só funciona sob estresse de combate; uma tentativa de ativar a fuga para (por exemplo) enviar uma mensagem para si mesmo nunca dá em nada. Quando aquela luta imediata termina, as duplicatas, vivas e mortas, desaparecem — elas eram ciclos causais fechados de uma história alternativa. Danos às duplicatas, munição que elas gastaram, etc., não afetam o “você original” de forma alguma, uma vez que você é o primeiro e o contínuo “você”. (Sim, isso parece violar várias versões diferentes da física da viagem no tempo. O MJ é livre para proibi-la totalmente — ou dizer “É um talento instintivo e funciona”. De qualquer forma, não se preocupe com isso!)

Para a habilidade de gerar até cinco Duplicatas de fuga, compre Duplicação (Constructo, +60%, Conexão, +10%; Apenas em Emergências, -30%, Sequencial, -40%; +0%) conjunta à Duplicação 4 (Constructo +60%, Conexão, +10%; Apenas em Emergências, -30%, sequencial, -40%, Inconstante (8 ou menos), -40%; -40%) para um total de 119 pontos. Lembre-se, sem Saltador (Tempo), isso não permite uma viagem no tempo verdadeira!

Facilidade para Idiomas veja pág. MB59

Esta é uma vantagem incrivelmente útil para viajantes do tempo ou aventureiros transtemporais, especialmente, mas não exclusivamente, na ausência de “tradutores universais” super modernos.

A ideologia de cultura única do Centrum impede que os Centranos aproveitem essa vantagem sem um Antecedente Incomum.

Familiaridade Cultural veja pág. MB23

Não importa o quão familiarizado você possa estar com sua própria cultura, você não estará ao lidar com seu passado ancestral. Várias épocas podem se tornar culturas (Occidental Moderna, Occidental Renascentista, Occidental Medieval) sem penalidade. Mesmo sem essa familiaridade relacionadas à época, as culturas fornecem modificadores menores de não familiaridade para aqueles que estão familiarizados com seus descendentes (ou antecedentes).

Aplique um modificador de desconhecimento cultural de -1 para cada dois NTs distantes do NT de sua época. Um Americano NT8 moderno com Familiaridade Cultural (Occidental) sofreria apenas um leve “choque de passado” em um Estados Unidos da Segunda Guerra NT7, mas alguém trazido dos tempos coloniais (NT5) teria -1 no mesmo cenário. Um Americano moderno que chegou à Londres Shakespeariana (NT4) teria -2; um outro na França medieval (NT3, mas ainda na cultura Occidental) pode muito bem se sentir em uma cultura totalmente diferente. No entanto, aquele Francês medieval encontra as coisas iguais por séculos a fio de, digamos, 700 EC a 1500 EC — e em algumas partes da França, até 1800 EC!

A critério do MJ, esta penalidade também pode ser aplicada a versões alternativas ou paralelas de sua cultura, mesmo no mesmo NT. Embora a Alemanha nazista do Reich-5 e os Estados Unidos da Linha-Base sejam ambos NT8, um Americano tentando se misturar à Berlim do Reich-5 terá pelo menos um modificador de -1. Guarde um modificador de -2 para paralelos que divergiram há pelo menos três NTs; um Americano NT8 da Linha-Base teria -2 para uma visita ao Império Tenocha em Ezcalli (que divergiu em 508 AEC, NT5). O MJ deve relaxar essa restrição para paralelos próximos, paralelos míticos e outros cenários familiares.

Grupo de Contato

veja pág. MB62

Os viajantes do tempo podem levar um Grupo de Contato através dos tempos, desde que permaneçam na mesma organização e na mesma cidade, conforme a regra da pág. MB62. Um Grupo de Contato sacerdotal no Vaticano pode durar milênios!

Hierarquia

veja pág. MB29

A hierarquia no Serviço Intermundos do Centrum (e, de fato, em todos os Serviços do Centrum) substituem o Status e custam 10 pontos/nível. (O Centrum é uma meritocracia sem classes; veja o quadro na pág. MB28.) O alto escalão concede status no Reich-5, conforme indicado na pág. MB28; A Hierarquia da Patrulha Infinity concede +1 de Status na Linha-Base nos níveis 5-7, e +2 de Status no nível 8. A Hierarquia de ambos, SS e Patrulha, valem 5 pontos/nível, assim como a Hierarquia da Cabala, que (normalmente sendo secreto) não concede Status.

Idade Imutável

veja pág. MB63

Você sofre menos danos com a exposição ao fluxo temporal (pág. 74) do que uma pessoa normal. Em geral, qualquer dano ou efeito negativo é reduzido pela metade para você, após RD ou outras reduções, e o MJ ainda pode decidir que você é totalmente imune a alguns efeitos cronais.

Identidade Alternativa

veja pág. MB63

Ter uma identidade alternativa em outro mundo (ou tempo) que não o “mundo de base” (ou “presente local”) para a campanha, legal ou ilegalmente, vale apenas 5 pontos por identidade, a menos que as agências policiais desse outro mundo ou época desempenhem um papel importante (aparecendo em 12 ou menos como Inimigos, por exemplo) na campanha.

Idiomas

veja pág. MB23

Os idiomas mudam ligeiramente de um paralelo para outro, mesmo que estejam em pontos relativos equivalentes na história, já que gírias, palavras emprestadas e jargões mudam dependendo de qualquer número de fatores culturalmente específicos. Ao longo de um século ou mais (ou entre dois mundos separados por um século

Tabela de Hierarquia

Nível	Patrulha Infinity	SS	Cabala
8	Diretor	Oberstgruppenführer Obergruppenführer Gruppenführer	Grão-Mestre
7	Comissário	Brigadeführer	Mestre
6	Coronel	Oberführer Standartenführer	Filósofo
5	Capitão	Obersturmbannführer Sturmabführer	Praticante
4	Tenente	Hauptsturmführer Obersturmführer	Teórico
3	Agente Especial	Untersturmführer	Adepto
2	Agente	Oberscharführer Unterscharführer	Noviço
1	Patrulheiro	Rottenführer	Iniciado
0	Cadete	Sturmmann Mann	

A Hierarquia do Serviço Intermundos é simplesmente do “Grau 1” a “Grau 7”, com o número do Grau correspondendo ao nível de Hierarquia. O Presidente do Fórum, o oficial presidente do conselho sênior de coordenadores do Centrum, teoricamente teria Status 8, mas apenas Hierarquia 7.

ou mais de divergência), essas diferenças se acumulam, reduzindo até mesmo falantes em nível Materna a Com Sotaque. O próximo ponto de ruptura vem antes que a imprensa padronize a linguagem; um falante de Inglês da Linha-Base moderna fala Inglês (Rudimentar) no século 15, ou em uma Terra paralela que divergiu no século 15 ou antes. A critério do MJ, idiomas ancestrais intimamente relacionadas (como o Oscan e o Italiano, ou o Nórdico antigo e o Islandês, ou ainda Inglês Médio e o Inglês) podem ser faladas ou lidas como versões Rudimentares de seus parentes. O MJ deve decidir o quão difícil para fazer a divergência idiomática entre línguas “irmãs” intimamente relacionadas, como o Espanhol e o Italiano, ou o Inglês e o Holandês, especialmente através dos séculos ou mundos paralelos. Personagens com Facilidade para Idiomas (pág. MB59) devem ter o benefício da dúvida em tais decisões. Um idioma idêntico em cronologias não paralelas deve indicar que a viagem transtemporal (mesmo que apenas em sonhos ou visões) está acontecendo; idiomas adequados para tal estranheza podem incluir o Egípcio Antigo, o Navajo ou o Tibetano.

A Patrulha realiza treinamento intensivo em idiomas; todo o efetivo regular da Patrulha fala Inglês em nível Materna (além de seu próprio idioma, se houver) e pelo menos três outros, geralmente incluindo Cantonês e Latim. (Outros idiomas que a Patrulha incentiva incluem Aramaico, Árabe, Armênio, Francês, Alemão, Hindi, Grego Koiné, Língua Franca, Russo, Espanhol e Suaíli.) O Centrum, por outro

lado, ainda está tentando recuperar o atraso graças à sua ideologia de um único idioma e de unidade cultural; um agente do Centrum raramente conhece qualquer idioma além do Inglês Centrano (que equivale a uma versão Com Sotaque do Inglês da Linha-Base e vice-versa), embora os estudiosos clássicos possam saber Grego Clássico, Latim e Hebraico.

Os cabalistas geralmente conhecem uma ou mais línguas mágicas ou sagradas além da sua, como o Egípcio Antigo, Goidélico, Grego Homérico, Hebraico, Latim, Nórdico Antigo, Sânscrito ou Tibetano. Suagues falam o Strine, uma espécie de dialeto de ladrões baseado nas gírias Australiana, Romani, gírias de bandidos e xingamentos Cantonenses. Ele tem uma gramática estranha desenvolvida para lidar com confusões sobre o tempo e as cronologias melhor do que a maioria dos idiomas normais.

Inércia Temporal

veja pág. MB65

Essa vantagem pode ser muito útil em alguns jogos de viagem no tempo; o MJ pode decidir que isso atenua os efeitos negativos de qualquer paradoxo que você causar, uma vez que a realidade simplesmente tem a sua memória e existência como “predefinido”. Na campanha padrão dos Mundos Infinitos, isso aumenta sua probabilidade de sobreviver a um tremor de realidade, cataclismo ou outro desastre transtemporal. A critério do MJ, um nativo de um eco com esta vantagem pode ser capaz de sentir a violação do Centrum (ou Patrulha Infinity) antes que os efeitos se tornem perceptíveis para os outros.

Oráculo

veja pág. MB74

Em algumas campanhas, a interpretação dos presságios também revela a abertura (e talvez a localização) de um portal de acesso ou estrada dimensional, especialmente um transitório: “Os viajantes de um outro mundo se aproximam”.

Patronos

veja pág. MB75

A maioria das organizações transdimensionais têm um “alcance incomum no tempo ou no espaço”, o que as torna tão incomuns em uma campanha de viagem no tempo ou de salto dimensional. Em tais campanhas, o MJ só deve aplicar esse modificador de +50% a organizações ou seres com um alcance verdadeiramente surpreendente através dos mundos, como um deus ativo. Por uma lógica semelhante, organizações ou figuras restritas a uma única cronologia (ou uma única época) recebem pelo menos um modificador de -50% como Patronos em jogos transtemporais intensos: o Rei Henrique II não pode fazer muito por você em nenhuma cronologia, exceto a que ele governa a Inglaterra, e apenas por algumas décadas!

A Patrulha Infinity é uma organização muito poderosa, aparecendo (como um Patrono, pelo menos) com bastante frequência (9 ou menos) em uma campanha de Mundos Infinitos, o que a torna um Patrono de 20 pontos. O Serviço Intermundos do Centrum é ainda maior, mas menos provável de aparecer (6 ou menos), tornando-o um Patrono de 13 pontos. Nenhum dos dois costuma servir como Patrono para seus agentes de campo — tanto os Patrulheiros quanto os agentes da Intermundos sabem que os mundos são difíceis e que pagam um preço por sua liberdade de ação e iniciativa. A Patrulha e o Serviço são Patronos mais prováveis de cientistas, pesquisadores, historiadores e outros tipos menos barulhentos.

A DIATE, a Linha-Base, a CIA, a SS e a maioria das outras agências secretas têm ainda menos lealdade institucional — os agentes são dispensáveis. Eles quase nunca servem como Patronos, embora um supervisor individual (“O Professor nunca abandona um homem.”) possa acabar sendo definido como um Patrono de 15 pontos em alguns jogos. Skorzeny é o Patrono dos membros comprovadamente da equipe da DIATE. O mesmo é verdade para a Cabala como um todo, ou para a própria Infinity Ilimitada, ambos incalculavelmente ricos (mas raramente aparecendo) Patronos de 15 pontos; um

Grão-Mestre individual da Cabala (base 20 pontos) pode ter uma mão mais (ou menos) ativa.

As corporações variam. A Turismo Temporal tem uma reputação muito boa de cuidar dos seus. Como uma organização poderosa, ela aparece em 15 ou menos nos mundos em que opera, e em 12 ou menos no geral, tornando-se um Patrono de 30 pontos em uma campanha geral e um Patrono de 45 pontos em jogos baseados inteiramente em mundos como a Roma de Johnson. A maioria das corporações transdimensionais são muito ou extremamente poderosas, mas raramente se esforçam por um funcionário normal (6 ou menos).

Poderes Legais

veja pág. MB78

Na Linha-Base ou em suas colônias, os Patrulheiros da Infinity têm a versão de 10 pontos dessa vantagem. Uma vez que eles podem operar essencialmente fora das leis de outros mundos e (geralmente) escapar das consequências de suas ações com impunidade, eles mantêm essa vantagem mesmo em campanhas totalmente extratemporais. Os agentes da DIATE têm a versão de 15 pontos, assim como os agentes da Gestapo e do SD do Reich-5.

O Serviço Intermundos não tem poderes legais de nenhum tipo dentro do Centrum ou dos mundos das colônias; nos mundos Zona Verde (aqueles com nativos sob o controle do Centrum), agentes do S.I. têm o equivalente a poderes legais de 15 pontos contra os nativos e de 5 pontos contra os cidadãos do Centrum. Fora da Zona Verde, é claro, as leis do Centrum não se aplicam, e os membros do Serviço Intermundos têm rédea solta para trazer esses mundos para as Zonas de Controle da maneira que acharem conveniente, restringidos apenas pelas ordens de seus superiores. As únicas exceções são os Agentes Destacados do S.I. de Grau 7, que (como todos os de Grau 7) podem comandar qualquer Serviço como um membro de Grau 5. Em uma campanha focada no Centrum, os Destacados de Grau 7 têm o equivalente a Poderes Legais de 10 pontos.

Possessão

veja pág. MB78

Essa é a vantagem usada pela maioria dos viajantes do tempo mentais do gênero, mesmo os não-psicológicos como o herói de *Contratempos*. Você pode usar a limitação Espiritual com esta vantagem para o viagens mentais tanto dimensionais quanto temporais, mesmo se você não comprar a metacar-

acterística Espírito. Se estiver conjunta (pág. MB381) a Saltador, ele pode usar a limitação Teleporte Psíquico (pág. MB257) em vez da limitação Telepático da pág. MB257. (Se o MJ tiver criado um poder psíquico de projeção astral, ou algum outro poder psíquico incorporando tanto a Possessão quanto o Saltador, nenhum efeito conjunto é necessário.)

Ampliação Especial

Pulo da Morte: Normalmente, se um corpo possuído morre, você morre! Com essa ampliação, se o corpo do hospedeiro morrer, você instantaneamente “pula de volta” ao seu próprio tempo ou mundo, e deve fazer uma Verificação de Pânico imediatamente (pág. MB360). Após uma morte acidental ou uma morte pacífica durante o sono, faça o teste sem penalidade, contanto que não haja nada de especialmente horrível na morte. Jogue com uma penalidade de -2 para uma morte comum em combate. Uma morte confusa ou prolongada requer um teste com -5. Uma morte por tortura, ou envolvendo uma Fobia (uma queda longa para um acrófobo, digamos) força um teste com -10 ou até pior! Sua primeira “morte” sempre adiciona um modificador adicional de -10, a segunda um adicional de -5, e a terceira -2. Se você adquirir uma desvantagem mental como resultado da Verificação de Pânico, ela deve estar relacionada às circunstâncias da “morte” do seu hospedeiro.

Depois de se recuperar dos resultados de sua Verificação de Pânico, você pode tentar imediatamente se juntar a seus companheiros com uma nova possessão, se quiser. Claro, eles não saberão quem você é até que você se identifique! Portanto, é uma boa ideia definir algumas senhas com antecedência. +25%.

Limitação Especial

Somente Consanguíneo: Você só pode possuir seus próprios parentes de sangue (ou, para saltadores de mundos, aqueles de seu eu paralelo ou família paralela) até o nível de primo de segundo grau, ou qualquer pessoa intimamente relacionada a um de seus ancestrais lineares. -40%.

Reivindicar Hospitalidade

veja pág. MB82

Dependendo da campanha, todos os viajantes do tempo ou saltadores dimensionais podem ter Reivindicar Hospitalidade de 5 pontos entre si, como companheiros “estranhos em uma ter-

ra estranha". Suagues e membros da Cabala nos Mundos Infinitos têm essa vantagem, embora não uns com os outros. Não há Patrulheiros aposentados suficientes fora da Linha-Base e dos mundos colônias para que esta vantagem se aplique aos Patrulheiros ativos; a Patrulha pode ter esconderijos seguros disponíveis ou não ter nada.

Resistente

veja pág. MB84

O valor da Imunidade a Enjoo Temporal é igual ao valor do efeito padrão de Enjoo Temporal com base nas regras da pág. 179, assumindo uma campanha em que a viagem temporal ou dimensional é uma coisa corriqueira.

A Infinity e o Centrum têm terapias modificadas geneticamente que conferem Resistente a Doenças +8 a seus agentes. O Centrum inocula todos os seus agentes com seu Fator Aesculapius (um complexo de anticorpos geneticamente modificados); a Infinity restringe o uso do polymaxin (um retrovírus "kamikaze" quase simbiótico) para aqueles em destacamentos extratemporais prolongados, e para os Operadores de Milagres em serviço contra uma peste, uma vez que seus efeitos sobre a saúde a longo prazo são desconhecidos.

Saltador

veja pág. MB86

Essa vantagem pode desempenhar um papel importante em uma campanha de viagem no tempo ou de viagem entre os mundos. O MJ pode cobrar um custo de Antecedentes Incomuns para aproveitar essa vantagem em uma campanha (como Mundos Infinitos) em que o salto padrão, seja no tempo ou entre mundos, se dê por meio da tecnologia ou por outro modo assistido. Na campanha padrão de Mundos Infinitos, saltar entre mundos no mesmo quantum custa 1 PF; saltar para um mundo a um quantum de distância custa 3 PF; saltar para um mundo a dois quantas de distância custa 7 PF; saltar para um mundo a três quantas de distância custa 15 PF e assim por diante, dobrando o custo adicional a cada vez.

Nova versão: Saltador de Espírito

Esta é a forma de Saltador que muitos membros da Cabala possuem. Na campanha padrão dos Mundos Infinitos, o plano astral tem mana normal e aberturas para muitos mundos diferentes (geralmente por meio de campos de batalha, cemitérios, casas mal-assombradas ou locais de assassinato particularmente horríveis). No entanto, ir de um mundo a outro ge-

ralmente envolve uma longa e perigosa jornada através do plano astral. Você não pode interagir de forma alguma com o plano material, e é invisível para aqueles que estão nele, enquanto no plano astral; você só pode perceber o plano material vagamente (reduzido de -7 para qualquer teste de sentidos), a menos que algo como uma casa mal-assombrada abra uma "janela etérica" do mundo material. Qualquer teste de perícia para usar um item de alta tecnologia no reino espiritual tem um redutor de -5 por NT de item acima de 4.

Saltador (Espírito): Você pode se mover fisicamente de e para "mundos espirituais", como o plano astral. Nesses mundos, você é um espírito — você pode interagir normalmente com outros espíritos, é afetado por qualquer coisa que afete um espírito e pode usar qualquer habilidade permitida pelas leis do mundo. Para iniciar a transição, use as regras padrões para a vantagem Saltador; cada tentativa custa 1 PF. Com sucesso, você alterna entre os reinos. Em caso de falha, você permanece em seu mundo atual e tem um redutor de -5 para usar sua habilidade novamente nos próximos 10 minutos. Os resultados de uma falha crítica dependem do MJ... você pode atrair espíritos malignos, ficar à deriva entre os mundos ou ir para o mundo errado (por exemplo, Inferno). Os modificadores especiais disponíveis para os saltadores de mundos também estão disponíveis para você, mas nem todos eles são significativos em todos os ambientes. 100 pontos.

Uma série de novas ampliações e limitações podem se aplicar a várias formas da vantagem Saltador, dependendo da metafísica da campanha:

Ampliações Especiais

Carga Indeterminada: Você pode saltar enquanto estiver sobrecarregado, mas deve fazer o teste de IQ com uma penalidade igual ao dobro do seu nível de Base de Carga. Em um falha no teste, você deixa sua carga para trás; em uma falha crítica, você perde 1 ponto de IQ para cada nível de Base de Carga que você tentou levar enquanto "queimava" aquela parte de seu cérebro temporariamente. Você se recupera depois de dormir. +25%.

Confiável: Sua habilidade é excepcionalmente estável. Para cada nível desta ampliação, adicione +1 ao teste de IQ para usar a habilidade de Saltador, e também ao resultado de falha automática (por exemplo, dois níveis dariam +2 ao IQ e significaria que um resultado de 16 ou mais sempre falha). +5% por +1, até um máximo de +10.

Salto por Massa: Você pode cooperar com outros saltadores para mover massas muito maiores. Se vários saltadores se concentrarem juntos, você pode mover uma massa igual ao total permitido individualmente vezes o número de pessoas envolvidas. Todos os saltadores envolvidos devem ter esta ampliação. +100%.

Sem Concentração: Você pode saltar em um segundo gastando PF e fazendo um teste de IQ. +15%.

Sem Fadiga: Você não precisa gastar nenhum PF para saltar. +20%.

Limitações Especiais

Acesso Limitado: Disponível apenas para Saltador (Mundo) ou (Espírito). Você só pode saltar entre dois mundos *particulares* — seu mundo natal e um paralelo específico, o mundo material e o Inferno, etc. O tamanho dessa limitação depende de quantos mundos existem no cenário. Se houver apenas um, não faz sentido (-0%). Se houver muitos, pode valer -20% ou mais, a critério do MJ. Na campanha padrão dos Mundos Infinitos, existem milhares de Terras — e uma série de mundos espirituais, vidas posteriores e assim por diante agrupados em torno de muitas Terras individuais, todas elas conectadas através do plano astral. O acesso a apenas duas Terras é uma limitação de -25%; o acesso apenas ao plano astral (de qualquer Terra) é uma limitação de -10%.

Deslocamento Especial: Você deve ser capaz de mover-se livremente para poder saltar. O valor depende de quão rigorosos são os requisitos. Se você apenas tem que andar alguns passos e estar livre de qualquer coisa que restrinja seu movimento (como algemas ou agarrar inimigos), vale -10%. Se você precisa entrar em órbita e acelerar além da velocidade da luz com vantagens caras como Voo (Voo Espacial, +50%) com Deslocamento Ampliado 27 (Espaço), vale -40%.

Duração: Seu salto faz você viver vários minutos ou horas de experiência ao invés de ser instantâneo. O MJ deve definir a velocidade (em minutos por ano ou minutos por mundo intermediário) de salto.

Você não pode recuperar a fadiga durante um salto, mas dependendo da campanha, você pode ou não ser capaz de comer, curar seus ferimentos, recarregar uma pistola ou se envolver em outras atividades pessoais menores. O MJ define o valor dessa limitação em sua campanha, dependendo da sua liberdade de ação ao saltar e da velocidade relativa de outros meios disponíveis de viagem no tempo ou em dimensões. Se você tem ação relativamente livre e a velocidade de sal-

to é semelhante a outros métodos de transporte, esta pode ser uma característica especial de -0%, já que você tem essencialmente um “refúgio” para se esconder! Se, no entanto, as moléculas de ar não podem alcançar o seu “espaço de salto” e você deve prender a respiração ou usar equipamento de mergulho ou o Controle do Metabolismo durante o salto, esta limitação vale pelo menos -10%.

Efeito de Recenticidade: Você não pode saltar para uma época a partir da “Barreira de Recenticidade”, independentemente de quando seja. Essa limitação se aplica apenas a saltadores de tempo, e apenas em campanhas onde o Efeito Recenticidade (pág. 157) não se aplica a todas as viagens no tempo. Normalmente, saltadores com esta limitação não podem usar a ampliação Fuga para Duplicação (pág. 173). -10%.

Pesquisa Necessária: Essa limitação se aplica apenas a saltadores de tempo. Você só pode saltar para uma época que memorizou, a menos que “pegue uma carona” com outro saltador. Isso exige pelo menos duas semanas de pesquisa intensiva (o MJ pode exigir testes de História, Arqueologia, Pesquisa e assim por diante) e gastar pontos de personagem para construir uma perícia aplicável, como Conhecimento de Terreno (Roma Clássica), Egptologia ou História (Guerra civil Americana). A critério do MJ, visões do passado usando Psicometria, Memória Racial ou magia podem reduzir o tempo de pesquisa (embora não os pontos de personagem) necessários. Isso pode tornar difícil, senão impossível, saltar para o futuro! Saltar para aquela era tem como valor predefinido a perícia relevante, ao invés do IQ do saltador. -25%.

Portal Especial: Você precisa de um tipo específico de “portal” para saltar, como uma superfície reflexiva, uma abertura natural de caverna ou um círculo de pedras sagradas em uma noite de luar. O valor da limitação depende de quão raro é esse portal necessário; uma superfície reflexiva é -20%, como é uma característica geográfica relativamente comum ou qualquer portal. “Apenas em um determinado local sagrado em uma determinada época do ano” é uma limitação de -80%.

Projeção: Você viaja não fisicamente, mas psiquicamente (embora não necessariamente pelo psiquismo). Seu corpo fica inconsciente e uma projeção de você mesmo aparece no destino. Seu corpo permanece no mundo físico, vulnerável a ameaças materiais — se ele morrer, você ficará preso fora dele para sempre. Sua forma projetada é visível, mas intangível, como se você

tivesse Insustancialidade, e sujeito a qualquer coisa que afetaria entidades insustanciais. Se você tem Insustancialidade, você pode “reverter” sua habilidade para se tornar sólido; se você tem Possessão (Espiritual, -20%), você pode possuir um residente do mundo alvo. -50% se você não pode afetar o seu destino de forma alguma sem Insustancialidade ou Possessão; -0% se você pode afetar seu destino com mágicas, habilidades mentais e Imprecação como uma projeção.

Quanta Limitadas: Essa limitação se aplica apenas a saltadores de mundos. Você não pode saltar através de qualquer número de níveis quânticos, mas tem um intervalo restrito. O valor desta limitação depende de quão limitado é o seu alcance. Um limite de dois quanta vale -5%; um limite de um quantum vale -10%; ser capaz de pular apenas entre mundos no mesmo quantum vale -15%.

Sintonização Necessária: Para saltar, você deve usar um artefato feito ou usado em seu destino para se sintonizar com a época ou mundo para o qual pretende pular. O MJ pode querer usar a Tabela de Autenticidade do Item na pág. 169 para modificar o teste de IQ para saltar. Essa forma de Saltador geralmente vem também com a limitação de Requer Preparo na pág. MB115. Esta é a versão obrigatória da ampliação de Rastreamento na pág. MB86. -20%.

Somente Passado: Você não pode saltar para o futuro. Essa limitação se aplica apenas a saltadores de tempo. -20%.

Teleporte Psíquico: Sua habilidade faz parte do poder psíquico de Teleporte. (O MJ pode decidir que Saltar pertence a um poder diferente; Saltador com a limitação Projeção se encaixaria bem em PES ou, se o MJ criou tal coisa em sua campanha, um poder de Projeção Astral.) -10%.



Serendipidade

veja pág. MB88

Mesmo se o transportador se perder, a máquina do tempo quebrar ou o tremor da realidade varrer Camelot debaixo dos seus pés, você provavelmente acabará em algum lugar bem agradável.

Ver o Invisível

veja pág. MB96

“Ver fluxos quânticos” é um exemplo dessa vantagem. Ele não apenas permite que você localize portais de acesso, estradas dimensionais, cataclismos e outras interrupções no fluxo quântico normal; também permite detectar transportadores paracrônicos em sua direção, tão bem quanto um detector paracrônico portátil (pág. MB532).

Ampliação Especial

Paralocalizador: Você sempre consegue dizer em qual cronologia está, contanto que já tenha estado lá antes; se a cronologia é totalmente estranha para você, você sabe que não é familiar. Esta ampliação se aplica apenas a Ver Fluxos Quânticos (ou a versão equivalente em outro cosmos de Terras alternativas). +30%.

Limitação Especial

PES: Esta é uma habilidade especial dentro do poder psíquico PES. -10%.

Visão Noturna

veja pág. MB97

Como uma vantagem, Visão Noturna é a capacidade de ver em condições de pouca luz, bem como sob iluminação normal. Se você pode ver à noite melhor do que de dia, porque a luz do sol normal o deslumbra, esta é uma característica de ponto 0, encontrada por exemplo em orcs e corujas. Especifique quantos níveis de Visão Noturna você tem, como de costume. Nesse nível de iluminação, você pode ver normalmente. Você tem -1 para testes de Visão e tarefas guiadas visualmente para cada nível em que seu ambiente é mais escuro ou mais claro. Você ainda não consegue ver na escuridão total.

Exemplo: Morlocks tem Visão Noturna 6 como uma característica. Com iluminação de -6 (aproximadamente uma noite de luar), ele pode ver perfeitamente. Com -3 ou -9, ele faz o teste de Visão com -3; em plena luz do dia ele o faz com -6. Na escuridão total, ele está completamente cego.

DESVANTAGENS

Antecedentes Mundanos

veja pág. MB122

Muitos habitantes da Linha-Base possuem esse antecedente; cabe ao MJ dizer se sua campanha envolve magia ou estranheza suficiente para torná-la uma desvantagem válida. Todo nativo de um mundo sem mana a possui, exceto possivelmente os delirantes!

Código de Honra

veja pág. MB126

Vários grupos no cenário padrão dos Mundos Infinitos mantêm códigos de honra; por exemplo:

Código de Honra (Cabalístico): Não trair a existência do sobrenatural para o desconhecimento; expandir o conhecimento e o poder da Cabala; vingar seus *passers*. -5 pontos.

Código de Honra (Centrum): Defenda e expanda o Centrum, ao custo de sua própria vida, se necessário. Não permita que sentimentos ou preconceitos atraiam seu julgamento; tenha uma visão de longo prazo. Ordem e razão são as virtudes primordiais; o sucesso justifica a crueldade em sua busca. Obediência cria ordem. -5 pontos.

Código de Honra (Patrulha Infinito): Defenda a Patrulha, o Segredo e a Linha-Base até a morte, se necessário. Não reclame, não faça política, não envergonhe a Patrulha ou seus amigos. Não confie totalmente em ninguém que não seja da Patrulha. Se for cair, caia batendo. Deixe todas as outras lealdades de lado quando colocar o azul e preto da Patrulha. -5 pontos.

Código de Honra (SS): Seja duro ao ponto da crueldade, lidere da frente, obedeça ao Reichsführer sem questionar. A SS, o Führer, o Reich e a raça são coisas para matar ou morrer; a única misericórdia é uma morte rápida. -10 pontos.

Código de Honra (Suague): Nunca traia um camarada suague ou revele seus golpes; ajude se ele acenar que precisa, fique de fora se ele acenar que não precisa. Aceite subornos quando possível. Não largue a criminalidade. Não diga nada útil para estranhos. Avise seus companheiros de problemas. -5 pontos.

Riqueza, Status e Reputação

Em uma campanha onde grande parte da ação se desenrola “em casa”, todas essas vantagens sociais são importantes e podem ser utilizadas normalmente. Por exemplo, na estrutura da campanha *A Ordem da Ampulheta* (pág. 212), a riqueza e a posição social podem ser muito importantes na preparação para uma viagem ou para se defender dos inimigos do Círculo do Tempo em casa.

No entanto, na maioria das campanhas, o Status não tem importância nenhuma: quem quer que você seja na sua época de origem não significa nada no passado ou no futuro. (Claro, alguns títulos hereditários são antigos — mas imagine dizer ao segundo conde de Pottleby que você é o décimo sétimo conde, e se ele se importaria de colocar você e seus amigos na mansão da família por alguns dias?)

Crescer com um alto Status não é inútil — ainda pode haver um bônus nos testes de Trato Social — mas não é não tem um bom “custo-benefício”, para aqueles que se preocupam com essas coisas. O MJ deve determinar modificadores de perícia para tentativas de se passar por membro de nobreza histórica (ou até mesmo por seus próprios ancestrais).

Do mesmo modo, Reputações contam pouco na maioria das campanhas temporais; os personagens provavelmente não encontrarão alguém que os conheça 500 anos antes de nascerem. Exceções a isso ocorrem em jogos com muitos viajantes do tempo e “vilões recorrentes”. No universo *Dr. Who*, por exemplo, os Senhores do Tempo Gallifreyan têm uma Reputação, nem sempre boa, entre as culturas que sabem de sua existência. Também é possível que viajantes do tempo que não mantenham a discrição se tornem “lendas” nas eras seguintes. Pode ser mais do que um pouco complicado lidar com pessoas que pensam que você é um herói mítico renascido. Alguns viajantes provavelmente têm Reputação em relação a outros viajantes do tempo; o MJ deve decidir com que frequência essas pessoas aparecem.

A Riqueza pode ser uma vantagem se os jogadores precisarem financiar e equipar suas próprias expedições temporais. Um bolso cheio de ouro pode fazer maravilhas em quase qualquer época (embora possa ser uma boa ideia derreter aqueles Krugerrands antes de tentar gastá-los no Renascimento). A pobreza raramente é uma desvantagem para os viajantes do tempo.

Em alguns cenários, é muito fácil ficar rico se você puder viajar no tempo e entre dimensões. Em particular, as habilidades Saltador e Arrebatador podem facilitar o enriquecimento. O MJ deve exigir que saltadores e ladrões comprem a vantagem Riqueza (Podre de Rico) se eles planejam usar seus poderes para fazer riqueza.

Soldados de resultados alternativos mantêm o Código de Honra (Soldado) na pág. MB126, com a adição de “não deixe nenhum homem para trás, morto ou vivo”. Os

funcionários da Turismo Temporal seguem o Código de Honra (Profissional) na pág. MB126, com o acréscimo de “tente não deixar os clientes idiotas se matarem”.

Dependentes

veja pág. MB130

Em geral, os PdJs em uma campanha transtemporal ou transdimensional não devem ganhar pontos para Dependentes, a menos que os Dependentes apareçam o tempo todo e façam parte do grupo. Caso contrário, seus antagonistas usuais não têm ideia de que o Dependente existe, muito menos de que podem capturá-los ou ameaçá-los.

Por exemplo, o inventor da máquina do tempo poderia trazer seu filho de oito anos para o passado por falta de um lugar melhor para deixá-lo. Ou o inventor pode ser o dependente. Ele é brilhante, mas muito incompetente; o PdJ é sua filha adulta, que lidera o grupo.

Clientes, Pesquisadores, etc., como Dependentes

Em algumas campanhas, apenas agentes e técnicos treinados vão a campo. Outros jogos podem envolver os agentes como guarda-costas de grupos de pesquisadores históricos, ou mesmo turistas. Essas pessoas raramente são tão bem treinadas quanto os agentes, mas os agentes são responsáveis por sua segurança (e por impedir os amadores fazer de alterações perigosas). Essas pessoas também contam como Dependentes, embora os indivíduos em si possam ser diferentes a cada aventura. O valor real da pontuação depende de vários fatores e é baseado na aventura normal que os agentes terão:

Competência das pessoas a serem protegidas. Elas são pessoas razoavelmente competentes e inteligentes (-1 ou -2 pontos) ou trapalhões que ativamente causam problemas (-10 pontos)? Se eles têm potencial especial de causar problemas (alto escalão, psiquismo, vampirismo) e pouca intenção real de cooperar com a equipe, esse é o nível de -15 pontos. O MJ deve ser bastante relaxado sobre o total de pontos e considerar o potencial de problemas ao atribuir esses valores de pontos: um historiador psíquico brilhante pode realmente valer mais pontos do que um patrulheiro, mas se ele tiver Distração, Luxúria e Alcoolismo, seu potencial para causar problemas é realmente vasto!

Quantas vezes os auxiliares aparecem. Use as regras normais (pág. MB130) para frequência de participação. Observe que se os não-agentes forem enviados apenas em circunstâncias incomuns — menos de uma vez a cada três missões — cuidar deles faz parte do Dever à Agência, e não vale pontos separadamente. Assim, a frequência “muito raramente” não deve ser aplicada.

Intensidade da Proteção. A Agência pode exigir que os agentes coloquem a vida dos auxiliares acima das deles ($\times 2$); exigir que os agentes os protejam sempre que possível, mas que não morram por eles ($\times 1$); ou considerá-los viajando por sua própria conta e risco, exigindo apenas que os agentes consertem qualquer dano que eles causem ao fluxo temporal ($\times 1/2$).

Números. Se uma equipe de vários agentes tiver que escotar e proteger apenas uma pessoa por missão, reduza o valor pela metade. Para dois Dependentes ou até metade da equipe, use o valor normal. E se os Dependentes excederem em número os membros treinados (como acontece com um grupo de turistas), dobre seu valor.

Exemplos: Um guia da Turismo Temporal lida com incompetentes bem-intencionados (-5 pontos) quase o tempo todo ($\times 3$). Eles devem ser protegidos sempre que possível ($\times 1$) e excedem o número de guias turísticos no grupo ($\times 2$). A desvantagem valeria $-5 \times 3 \times 1 \times 2$, ou -30 pontos.

Um único guia acompanha caçadores competentes, mas sem experiência com dinossauros (-2) com bastante frequência ($\times 2$). Eles viajam por sua própria conta e risco ($\times 1/2$). Um grupo desses têm mais de dois membros ($\times 2$). Para um total de $-2 \times 2 \times 1/2 \times 2$ ou -4 pontos.

Uma equipe de Patrulheiros está de guarda-costas para um pesquisador acadêmico importante, mas idoso (-5 pontos), com bastante frequência ($\times 1$). Ele deve ser protegido a todo custo ($\times 2$), mas há apenas um dele para se preocupar ($\times 1/2$). Cada Patrulheiro ganha $-5 \times 1 \times 2 \times 1/2$, ou -5 pontos.

Dever

veja pág. MB133

A simples filiação a organizações militares ou paramilitares transtemporais, como a Divisão SS Corvo, a Patrulha Infinity, o Serviço Intermundos do Centrum, a Desfechos Alternativos ou uma unidade de forças extradimensionais especiais da Linha-Base, como o STE Britânico (o Serviço de Transporte Especial ou o “Para Paras”) ou a *Legion d'Outre-temps* é sempre extremamente perigosa para o pessoal da linha de frente. O dever da equipe de retaguarda, mesmo na Patrulha Infinity, envolve perigo mortal apenas ocasionalmente, pelo menos após a formatura na Academia.

Enjoo Temporal

veja pág. MB137

Este é um tratamento expandido da desvantagem “padrão”.

Em alguns enredos, viajar no tempo não é mais estressante do que atravessar uma porta; em outros, há sérios efeitos mentais e físicos. Ao inventar novas formas de viagem no tempo, o MJ pode definir tanto a frequência quanto a gravidade do Enjoo Temporal (ou “enjoo do salto” em uma campanha de mundos paralelos). Um teste contra Vontade ou HT pode ser necessário para evitar esses efeitos, dependendo se a viagem no tempo da campanha é principalmente de natureza mental ou mecânica.

Outra opção é vincular o Enjoo Temporal ao NH do operador da máquina: neste caso, o sucesso na jogada de Operação Aparelhos Eletrônicos (Temporal) determina se os viajantes estarão desorientados. O MJ ainda pode permitir um teste individual para evitar os efeitos.

Se o Enjoo Temporal é incomum, então conta como uma desvantagem. Se o Enjoo Temporal é normal na campanha, então não é uma desvantagem; em vez disso, Imunidade ao Enjoo Temporal é uma vantagem, conforme descrito na pág. 176. Você pode ter Enjoo Temporal em um nível pior do que o normal para a campanha. Calcule o valor do Enjoo Temporal “normal” para a campanha, e do nível aumentado, conforme descrito abaixo. A diferença nos custos de pontos é o valor da desvantagem.

Exemplo: O Enjoo Temporal Frequente e Suave é o padrão na campanha. Tem um valor de -5 pontos, mas isso não é incomum para personagens normais. (Imunidade ao Enjoo Temporal torna-se uma vantagem de 5 pontos, no entanto.) No entanto, um personagem com Enjoo Agudo e Grave tem uma doença que, pelas regras abaixo, vale -20 pontos. A diferença, -15 pontos, é o valor de desvantagem real para aquele personagem.

Em uma campanha onde existem diferentes formas de viagem com diferentes efeitos, use o valor de desvantagem para o método comum de viagem menos prejudicial. Um personagem que ganha acesso a uma forma de viagem sem efeitos colaterais deve ser obrigado a recomprar sua desvantagem Enjoo Temporal.

Para encontrar o valor do ponto de um determinado nível de Enjoo Temporal, multiplique a gravidade do efeito pela frequência com a qual ele afeta você, da seguinte maneira:

Gravidade

Incômodo: Você fica mentalmente atordoado e seus testes para se recuperar tem um redutor de -5 com apenas uma tentativa permitida a cada 10 segundos. Isso terá poucas consequências, a menos que os viajantes cheguem no meio de uma situação hostil. -2 pontos.

Suave: Você fica mentalmente atordoado e perde 2d PF. -5 pontos.

Grave: Você deve fazer um teste de HT. Com um sucesso, você fica mentalmente atordoado por 1d×10 minutos. Em um fracasso, você fica atordoado por 1d horas. Dobre isso no caso de uma falha crítica! -10 pontos.

Muito Grave: Como acima, mas você também sofre dano: 1 PV se a duração for inferior a uma hora, 2 se for uma hora ou mais. -15 pontos.

Pesadelo: Este é um efeito mental, mais apropriado para viagens no tempo psíquicas. Em caso de falha em um teste de Vontade, a vítima tem visões monstruosas. Vá para a Tabela de Verificação de Pânico e jogue como se ele tivesse acabado de falhar em uma Verificação de Pânico pelo dobro desse resultado. -15 pontos.

Crítico: A vítima sofre 1d de dano e faz um teste de HT (mesmo se o teste foi baseado em Vontade); se falhar, ele leva outro 1d de dano. Os efeitos do Choque e Nocaute são exatamente iguais aos de uma lesão normal (a incapacitação é ignorada, no entanto). Isso *pode* te matar. -20 pontos.

Frequência

Raro: Os viajantes são afetados apenas em uma falha crítica. ×1/2.

Frequente: Qualquer falha afeta o viajante. ×1.

Muito Frequente: Um sucesso decisivo é necessário para evitar efeitos. ×1,5.

Aguda: Nenhum teste para evitar os efeitos é permitido; todos os viajantes são afetados automaticamente, a menos que sejam imunes. ×2.

Geralmente, quanto mais comum for o Enjoo Temporal, menos grave deve ser.

Estigma Social

veja pág. MB138

Tanto no Centrum quanto na Linha-Base, os nativos de outras Terras (não colonizadas) são Cidadãos de Segunda Classe, mesmo dentro do Serviço Intermundos ou da Patrulha. Na Linha-Base, esse estigma é oficialmente desencorajado, mas não menos real.

Fobias

veja pág. MB140

Viagem no Tempo (Cronofobia): Assim como algumas pessoas em nossa própria Terra têm medo de voar, alguns habitantes da Linha-Base têm medo de viagens dimensionais. Eles não entram voluntariamente em um transportador para qualquer lugar, e enfrentam viagens transtemporais obrigatórias com um redutor de -5 para testes de autocontrole sem muitos medicamentos calmantes (ou bebida). Nenhum Patrulheiro normal, representante da Estrela Branca, etc. tem essa fobia, mas pode ser divertido para especialistas PdMs cuja experiência é vital para uma determinada missão. -15 pontos se a viagem no tempo (ou dimensional) for comum, -10 se for incomum, -5 se for, no geral, desconhecida. Ajuste o custo para o número de autocontrole.

Honestidade

veja pág. MB144

Um personagem honesto, em uma época ou lugar diferente, age como se as leis e a moral de sua própria casa ainda estivessem em vigor. Isso certamente causará problemas interessantes!

Inimigos

veja pág. MB146

Certos grupos têm inimigos que viajam no tempo ou pelas dimensões que aparecem com frequência sufi-

ciente para serem tomados como Inimigos. A Cabala, a Patrulha Infinity, a DIATE e o Serviço Intermundos do Centrum são amplos o suficiente para serem “formidáveis” nos Mundos Infinitos; o valor básico de qualquer um deles como Inimigo é -40 pontos. O SS do Reich-5, ou uma agência da Linha-Base com acesso transdimensional, como a CIA, tem o valor base de -30 pontos. Os grupos criminosos têm mais dificuldade em obter acesso transtemporal apenas com o propósito de caçá-lo; mesmo a Máfia Russa (que pode pegar carona nas viagens de mineração e prospecção do Grupo Yugorovsky com relativa impunidade) tem o valor base de apenas -20 pontos, o mesmo que uma única Loja da Cabala.

Nenhum Inimigo restrito a uma única época ou mundo provavelmente será capaz de alcançar um viajante com frequência suficiente para valer algum ponto, a menos que a campanha use aquele mundo como um cenário recorrente (mais da metade de todas as aventuras serem definidas lá).

Gêmeo Maligno

Esta versão do Inimigo pode ser tão comum quanto o MJ desejar. Em uma campanha onde mundos e *eus* paralelos são comuns, o MJ pode reduzir a penalidade de reação normal de -3 em relação a você, já que as pessoas não *necessariamente* presumem que foi *você* quem deixou suas impressões digitais em todo o mobiliário na cena do crime.



Intolerância

veja pág. MB147

Muitos nativos do Centrum, embora totalmente doutrinados contra a discriminação racial, de classe, gênero e religiosa, são intolerantes com todos os extratemporais — habitantes da Linha-Base, inclusive — por uma desvantagem de -5 pontos. Os Alemães do Reich-5 conscientes, especialmente os membros da SS, têm total intolerância com os “não-Arianos”, desprezando qualquer pessoa (incluindo os descendentes dos verdadeiros Arianos no Irã e na Índia) que não seja puramente de origem do noroeste Europeu. Isso vale -10 pontos.

Segredo

veja pág. MB155

Um Patrulheiro corrupto (o que acontece com mais frequência do que qualquer um gostaria de acreditar, mas não tão frequentemente quanto se poderia esperar, dadas as oportunidades infinitas) tem um Segredo de -5 pontos se a corrupção se restringir a encher seus próprios cofres extratemporais, ou contrabandear itens colecionáveis menores. Alguém que aceita subornos (ou trabalha secretamente para) um na Linha-Base, uma organização criminosa ou semelhante tem um Segredo que vale -20 pontos.

Senso do Dever

veja pág. MB156

Muitos Patrulheiros têm um Senso do Dever para com os habitantes da Linha-Base em outros mundos (-5 pontos). Quase todos os Patrulheiros têm um Senso do Dever em relação à Patrulha (-5 pontos).

Único

veja pág. MB159

Embora essa desvantagem em sua forma padrão não seja recomendada para PdJs que viajam no tempo, ela pode ser modificada adequadamente.

Ampliação Especial

Síndrome de McFly: Um paradoxo do tempo que normalmente iria eliminá-lo da existência ainda o faz — mas de forma progressiva. Uma vez que o paradoxo ocorreu (e o MJ só vai ter que tomar a decisão de determinar o que a simultaneidade significa nessas circunstâncias), você começa a perder HT a uma taxa de 1 ponto por hora. Em 1/3 do seu HT original, você começa a se desmaterializar e “perder” a visão; embora você não seja suficientemente intangível ou invisível para receber

qualquer benefício no jogo, suas habilidades baseadas em DX caem em um terço e perdem mais um ponto no NH a cada hora. A única maneira de restaurar este HT e a perda no NH é desfazer o paradoxo do tempo que o eliminou, ou criar seu próprio paradoxo ou uma cronologia ramificada que o restaurará à existência. +0%.

Vício

veja pág. MB159

Tanto o tabaco quanto a maconha são ilegais na Alemanha do Reich-5 (e em qualquer Alemanha onde os Nazistas venceram a guerra), tornando-os vícios de -10 pontos para campanhas ambientadas principalmente em torno desses mundos. Ambos são legais no Centrum, junto com uma vasta gama de outras drogas (principalmente artificiais). No entanto, nenhum viciado em qualquer droga incapacitante (incluindo álcool) pode avançar na carreira acima do Grau 2 no Serviço Intermundos (a menos que pegue um Segredo apropriado).

O valor dessa desvantagem varia não apenas com a droga e sua legalidade, mas com o mundo e a época do vício. O mesmo vício na mesma droga vale uma quantia diferente, pois o custo da droga responde à oferta e à demanda geradas, por exemplo, por uma febre de drogas.

Introduzir drogas (especialmente drogas de outros mundos) para uma população sem mecanismo social para incorporá-las é uma maneira segura de causar uma febre, na qual o uso da droga aparentemente sai do controle e toda a sociedade (ou pelo menos a parcela usuária da droga) está completamente desordenada. A “Febre do Gin” na Inglaterra do século 18 e a “epidemia de crack” na década de 1980 compartilham etiologias idênticas com outras febre de drogas: descoberta, entusiasmo, aumento de preços, destruição dos mercados de drogas existentes, hipercompetição entre vendedores (muitas vezes violenta e envolvendo o crime organizado no caso de drogas ilegais) reduzindo os preços, envolvimento governamental (seja proibindo ou licenciando, ou às vezes ambos) e eventual ajuste social até que a nova droga se torne apenas mais uma característica contínua (boa ou má) da sociedade. Se a droga confere algum prestígio social (como a cocaína fez na década de 1980), ela permanece relativamente cara. A maioria dos medicamentos destinados ao consumo em massa fica muito cara durante a fase de “modismo” até que o mercado se estabeleça, e então fica muito barata, impedindo a intervenção do gover-

no para aumentar os preços (seja para controlar o uso ou para tributar uma nova fonte de receita). Até mesmo algumas drogas aparentemente exóticas são vendidas para as massas assim que a febre se espalha: a heroína, por exemplo, é um vício barato nos Estados Unidos do século 21.

Um excelente exemplo de uma febre de drogas de ciclo bastante longo é a febre do açúcar refinado que começou no norte da Europa por volta de 1550. O açúcar refinado, para populações que vivem em áreas muito frias para fazer vinho (ou que não consomem habitualmente açúcares de frutas), é *altamente viciante* com o uso regular (um viciado em açúcar usa de 5 a 20 kg por ano). Em NT2-3, o açúcar refinado é *caro* (5 kg de açúcar custa cerca de \$7 em NT3 nos países do norte). Durante o NT4-5, o transporte aprimorado e as técnicas de refino (e a descoberta de novas áreas de cultivo tropicais) aumentam a oferta, mas o grupo muito maior de viciados em potencial aumenta a demanda, elevando o preço em uma febre clássica; 5 kg de açúcar sai por cerca de \$100 em meados de NT5, já um vício *muito caro*. (A Época Dourada da Pirataria foi, até certo ponto, impulsionada pela competição pelas ilhas produtoras de açúcar no Caribe; os piratas eram como grandes facções de tráfico de drogas da década de 1680.) Em NT6 +, o progresso industrial garantiu que o açúcar refinado fosse um vício *barato*, mesmo com milhões de viciados criando demanda, a menos que o governo taxe seu uso de forma proibitiva.

PERÍCIAS

Em geral, muitas perícias praticadas de uma certa maneira específica em uma cronologia frequentemente diferem sutilmente (ou não tão sutilmente) em outros paralelos. Nativos de uma mesma cronologia recebem uma penalidade de familiaridade de -1 a -5 em tais testes de perícia se interagirem com a perícia usada em outro paralelo. Um contador treinado na Linha-Base não tem nenhuma penalidade para manter seus próprios registros contábeis na Roma Aeterna, mas sofre uma penalidade de familiaridade de -3 para entender os registros financeiros de um comerciante Sírio daquela cronologia, mesmo que ele possa ler Aramaico. As cronologias que divergiram mais tarde na história geralmente têm penalidades menores do que aquelas que divergiram antes; uma penalidade de -1 por 300 anos de divergência é uma regra prática razoável

Esta penalidade é geralmente incluída na penalidade de NT para perícias dependentes de NT, ou nas penalidades de falta de familiaridade para perícias de armas específicas, técnicas e de veículos; o MJ pode decidir de outra forma em casos mais específicos.

Perícias (ou usos específicos de perícias) que podem sofrer alguma penalidade de familiaridade incluem: Administração, Análise de Informação, Análise de Mercado, Arte Erótica, Arte ou Esporte de Combate, Atuação, Boemia, Comércio, Connoisseur, Contabilidade, Digitação, Esportes, Falsificação, Finanças, Heráldica, Jogos de Azar, Jogos de Entretenimento, Jurisprudência, Mímica/Pantomima, Manha, Marinhagem, Mendicância, Ocultismo, Oratória, muitas Perícias de Passatempos, Política, Propaganda, Ritual Religioso, Soldado, e Trato Social. Perícias artísticas como Arquitetura ou Culinária, não são penalizadas para o uso prático, como encontrar portas secretas ou cozinhar carne de porco com segurança, mas podem ser penalizadas para usos que dependam do conhecimento dos estilos e modismos da época, como projetar um edifício no estilo Neo-Bourbon Confederado ou cozinhar ao estilo da Dinastia do Dragão. A maioria das perícias acadêmicas, científicas e profissionais também sofrem essa penalidade — para fins de discussão com outros da mesma área, pelo menos.

Arqueologia

veja pág. MB179

A critério do MJ, a perícia Arqueologia (com um foco adequado ou especialização opcional em uma determinada cultura) pode justificar a aceitação de uma Familiaridade Cultural por uma cultura histórica. Um especialista em arqueologia Hitita deve ser capaz de justificar a compra de Familiaridade Cultural (Hitita), por exemplo.

Assuntos Atuais

veja pág. MB182

Assuntos Atuais geralmente não se aplica a mundos paralelos (ou recebe o dobro das penalidades normais de tempo e distância, a critério do MJ), exceto para os paralelos e ecos mais próximos — os detalhes de quem está dormindo com quem e qual time de futebol é a ameaça a se acompanhar pode variar muito de mundo para mundo.

Conhecimento do Terreno

veja pág. MB190

O Conhecimento do Terreno pode ser aplicado em paralelos, especialmente em paralelos próximos. Em geral, um paralelo próximo tem modificador de 0 ou -1 para o NH, mais quaisquer modificadores de tempo. Para um eco, use o modificador apropriado para o diferencial temporal (pág. MB191) entre o eco e seu mundo nativo. Para um paralelo mais distante, use o modificador de diferencial temporal para o tempo desde o ponto de divergência entre sua Terra e o mundo paralelo.

Em algumas campanhas, o Conhecimento de Terreno pode incluir a localização e o destino de qualquer portais transdimensionais ou transtemporais na área; em outras campanhas, esse conhecimento se trata de Conhecimento Oculto (veja a seguir).

Conhecimento Oculto

veja pág. MB191

Alguns tipos de Conhecimento Oculto (Demoníaco, Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem) são provavelmente muito semelhantes em vários paralelos, enquanto outros (Conspirações, Espiritual) são menos propensos a ter detalhes em comum. Conhecimento Oculto (Feérico) pode estar em qualquer um dos grupos, dependendo da cosmologia da campanha. Na maioria dos mundos de campanha, o conhecimento de portais entre mundos, portais de tempo e assim por diante é um campo fundamental de Conheci-

mento Oculto — Conhecimento Oculto (Portais). Isso pode incluir suas localizações, como encontrá-los e até mesmo algum conhecimento sobre seus destinos (“O portal do cemitério leva a um mundo onde Lincoln não foi assassinado.”). Essa perícia não transmite a capacidade de construir tais portais.

Geografia

veja pág. MB202

Embora Geografia (Política) para uma área varie amplamente de mundo para mundo (com efeitos semelhantes aos de Conhecimento de Terreno ou História), Geografia (Física) só sofre penalidades em mundos com diferentes climas, placas tectônicas e assim por diante. História



História! (IQ)

Esta perícia curinga opcional (pág. MB175) substitui todas as especialidades de Antropologia, Arqueologia, História, e Paleontologia, e cobre as versões históricas de Assuntos Atuais, Conhecimento do Terreno, Geografia, Heráldica, e Sociologia, e os elementos “acadêmicos” e históricos de as várias perícias artísticas. (“Ora, esta é uma obra-prima perdida de Leonardo, Billy!”) Também anula as penalidades da Familiaridade Cultural para todas as eras históricas e as divide pela metade para histórias paralelas. Fica a critério do MJ se essa perícia curinga também abrange a Clodinâmica.

Esta é a perícia possuída por grandes pioneiros da viagem no tempo como o Sr. Peabody, o Professor Phineas Bogg e o Sr. Spock.

História

veja pág. MB203

Os historiadores não sofrem penalidades nos testes de perícia relacionados a histórias de mundos paralelos antes do ponto de divergência com seu próprio mundo. Para a história após um ponto de divergência, aplique as penalidades de diferencial temporal na pág. MB191 à diferença entre o ano em estudo e o ponto de divergência, mas não multiplique para NTs em que ambas as histórias cruzaram! Por exemplo, um historiador militar da Linha-Base especializado na Segunda Guerra Mundial está teorizando sobre a Guerra do Pacífico em Dixie-1, 85 anos e um NT após o ponto de divergência entre Dixie e a Linha-Base. A tabela de Modificadores de Longa Distância na pág. MB241 dá uma penalidade de -6 para distâncias de até 150 km (anos, para esta finalidade). Normalmente, isso se tornaria um modificador -12 com base na regra da pág. MB191, mas uma vez que tanto Linha-Base quanto Dixie-1 cruzaram a fronteira NT5/6, o historiador pode levar essas diferenças em consideração. O modificador permanece -6.

Essa perícia também pode ser usada para determinar se um viajante percebe algo diferente no passado ou em um mundo paralelo da história conforme ele o aprendeu. Ele faz um teste de História, com um bônus ou penalidade apropriada à relevância da mudança. Perceber que Benjamin Franklin nunca foi presidente é fácil (para um historiador Americano, pelo menos); reconhecer que o *Andrea Doria* não deveria ter conseguido chegar ao porto é um pouco mais difícil... Claro, uma diferença pode significar apenas que a história, conforme ensinada nas escolas ou vista no cinema, muitas vezes está errada! Um teste com uma penalidade adicional, e possivelmente algum tempo de pesquisa, deve ser necessário para verificar isso. (Sim, Genghis Khan *realmente* tinha cabelos ruivos e olhos verdes, e não parecia oriental...)

Literatura

veja pág. MB208

A literatura em mundos paralelos é a mesma antes do ponto de divergência. Cada século de divergência geralmente acrescenta uma penalidade de -2 a qualquer modificador para testes de Literatura feitos

por estudantes da tradição literária de outra cronologia. A critério do MJ, Assuntos Atuais ou História podem ser ter Literatura-4 como predefinido em um paralelo mítico.

Naturalista

veja pág. MB212

Em alguns mundos, e em algumas campanhas, esta perícia pode permitir que os personagens encontrem portais para outros mundos, localizando plantas extratemporais ou rastros paracronozoides específicos (pág. 74). O MJ pode decidir que tal conhecimento conta como um Conhecimento Oculto (Portais) em sua campanha.

Perícia Abrangente (Cliodinâmica)

veja pág. MB216

Esta é a Perícia Abrangente que rege a mudança histórica, usada para analisar paralelos para detectar pontos de divergência, empurrar ecos em direção a uma meta desejada, escolher qual general da Guerra Civil matar para que o Sul possa vencer a guerra, e assim por diante. Pode substituir Assuntos Atuais, Economia, Geografia, História ou Sociologia para descobrir pontos de mudança (históricos ou potenciais) em uma cronologia, determinar quais tipos de causas trarão os efeitos desejados (ou temidos) e detectar tais mudanças históricas atualmente em andamento. Também pode funcionar como Análise da Informação ou Análise de Mercado para esta finalidade (apenas). (Em algumas escolas, é chamada de “psico-história” ou “cliologia”.)

É mais comumente ensinado aos agentes do Serviço Intermundos do Centrum do que aos Patrulheiros Infinity. A maioria dos Cabalistas considera isso abaixo deles, e é irrelevante para as conquistas do Reich-5... por enquanto.

Pesquisa

veja pág. MB217

Os testes de Pesquisa têm as mesmas penalidades transdimensionais que os testes de Conhecimento de Terreno (pág. 182). Para retornar ao exemplo acima em *História*: o historiador da Linha-Base pesquisando a Guerra do Pacífico de Dixie-1 em uma biblioteca comum da Linha-Base (não uma especializada em história paracrônica como o sistema de bibliotecas da

Patrulha) tem um redutor de -12 (-6 para os 85 anos entre a divergência ponto, dobrado para a ultrapassagem do NT5/6) para seu NH de Pesquisa para encontrar algo útil. A Pesquisa em eras antes do ponto de divergência não é afetada, é claro — muitas bibliotecas da Linha-Base (com sistemas digitais completos de catalogação e armazenamento de dados) são lugares muito melhores para se pesquisar a história medieval de Dixie-1 do que qualquer biblioteca desse mundo! Esta *não* é uma verdade universal: por exemplo, uma vez que Hamburgo e Dresden de Dixie-1 nunca foram bombardeados, existem documentos medievais sobreviventes nos arquivos de Dixie-1 que não estão disponíveis em nenhum lugar da Linha-Base! O MJ deve sempre levar em consideração o assunto, a disponibilidade de informações e o estado do conhecimento histórico ao julgar os testes de Pesquisa sobre assuntos transtemporais.

Rastreamento

veja pág. MB221

Como Naturalista, em alguns mundos e em algumas campanhas, essa habilidade pode permitir que você encontre portais para outros mundos — talvez até mesmo encontrando rastros de animais que desaparecem repentinamente no meio do caminho! Novamente, o MJ pode determinar que tal conhecimento conta como Conhecimento Oculto (Portais) em sua campanha.

TÉCNICAS

Familiaridade Histórica

Média

Predefinido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisito: Arqueologia, Egptologia ou História; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Seu treinamento intensivo em sociedades antigas lhe dá alguma familiaridade com a geografia geral e as normas culturais (como maneira de se vestir e certos estilos) de um determinado período no tempo. Você pode ter como predefinido para o Conhecimento de Terreno relevante (ou, a critério do MJ, Assuntos Atuais) as perícias Arqueologia, Egptologia ou História em vez da IQ, e gradualmente recomprar o predefinido -4. Cada especialidade histórica é uma técnica separada.

Treinamento Anacrônico

Média

Predefinido: Especial (veja abaixo).

Pré-requisito: Qualquer perícia baseada em NT; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite que você use a perícia pré-requisito sem sofrer uma penalidade de NT para métodos antigos ou anacrônicos. Cada nível desta técnica elimina um nível de penalidade NT; um Patrulheiro NT8 com Treinamento Anacrônico (Artilharia)-2 não sofreria penalidades NT para testes de Artilharia/NT7 ou /NT6, e faria testes de Artilharia/NT5 com penalidade de -1 por se tratar de perícia com um NT a menos. O Treinamento Anacrônico não pode ser usado para eliminar a penalidade para equipamentos ou métodos futurísticos. O MJ ainda pode aplicar uma penalidade de familiaridade para equipamentos desconhecidos. Você deve comprar esta técnica para cada perícia separadamente.

Eus Alternativos

Um truque que funciona especialmente bem em campanhas de viagem no tempo ou transtemporais é permitir que os jogadores joguem eles mesmos. Para evitar discussões sobre qual é realmente o IQ do Tiago, todos os PdJs são construídos com o mesmo valor em pontos. Os jogadores mantêm seus próprios nomes, suas peculiaridades, profissões e assim por diante, e adicionam perícias e habilidades que gostariam de ter, ou gostariam de ter em um nível mais alto — ter Espadas de Lâmina Larga alta o suficiente para apostar sua vida, por exemplo. O MJ pode presumir que todos os jogadores são (por exemplo) cinco anos mais velhos e tiveram tempo para desenvolver suas habilidades, ou são eles próprios da “próxima Terra”.

Então deixe que todos sejam recrutados pela Patrulha Temporal, ou encontre uma máquina do tempo livre e sumam! Se a Patrulha Temporal ensinar perícias adicionais, elas podem ser cobertas por um Dever para com a Patrulha.

HUMANOS ALTERNATIVOS

Embora a maioria dos humanos nos Mundos Infinitos esteja bem dentro dos limites gerais do *Homo sapiens sapiens*, existem mundos — e espécies humanas — fora dos limites mais familiares. As seguintes variações de raças humanas aparecem por meio de várias lentes diferentes, geralmente dependendo de seu NT nativo ou época. Os valores dos pontos das lentes são dados como mudanças líquidas no modelo racial básico. A magia suficientemente avançada (ou desvirtuada) pode, é claro, provocar tais mudanças sem depender da biologia e, em alguns mundos, as leis da evolução funcionam a uma velocidade mais alta, ou por um caminho diferente, do que na Linha-Base. O MJ deve ficar inteiramente à vontade para se recusar a permitir qualquer uma dessas espécies como PdJs em um jogo da Patrulha, ou de exigir uma vantagem de Antecedentes Incomuns para personagens humanos alternativos.

Habitantes do Escuro

-2 pontos

Esta espécie humana evoluiu vivendo sem luz natural, provavelmente em cavernas subterrâneas, habitats de asteroides, abrigos antibombas ou mundos com o céu escurecido por experiências horríveis que deram errado — ou guerras horríveis que deram certo.

A Visão Noturna deles é um recurso de 0 pontos, conforme descrito na pág. 177.

Modificadores de Atributos: HT-1 [-10].

Modificadores de Características Secundárias: Per+2 [10].

Vantagens: Senso de Direção [5]; Tolerância à Temperatura (Frio) 1 [1]; Visão Noturna 4 [0].

Desvantagens: Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Fobia (Espaços Abertos) (12) [-10]; Intolerância (“Povo do sol”) [-5]; Magro [-5].

Perícias: Escalada-12 (DX+2) [8]; Furtividade-12 (DX+2) [8].

NT0-4 (-18 pontos): Habitantes do escuro pré-industriais podem ser a “Raça Oculta” dos romances de Arthur Machen ou da antropologia do século 19, escondendo-se de invasores mais altos e mais fortes nas colinas e montes. Tal raça pode dar origem a lendas de trogloditas, kobolds ou mesmo elfos negros. Essa raça pode sobreviver por séculos sem ser detectada. Acrescente IQ-1 [-20], outros 4 níveis de Visão Noturna [0], e Sobrevivência (Cavernas) (Per) [2].

NT5+ (+30 pontos): Neste NT, habitantes do escuro precisam ser capazes de manter o maquinário. Às vezes, é essa mesma tarefa que os remeteu às profundezas; eles podem ser deros, Morlocks ou anões de um mundo steampunk sombrio ou de um futuro “manapunk”. Acrescente IQ+1 [20] e Artifice 1 [10]. As “toupeiras” urbanas sem-teto deveriam usar a lente NT0-4, acima, mas substitua Sobrevivência (Cavernas) por Sobrevivência Urbana.

Espaço sideral (+12 pontos): Habitantes do escuro em habitats espaciais forçosamente se acostumam a oscilações de gravidade e variações na circulação de ar. Afinal, se as luzes não permanecerem acesas, provavelmente os outros sistemas também não estão funcionando muito bem. Acrescente Experiência-G (Todas) [10] e outros dois níveis de Tolerância à Temperatura (Frio) [2].

Independentemente do habitat, uma porcentagem considerável de habitantes do escuro pode ter desvantagens como Nanismo ou vantagens como Flexibilidade, especialmente aqueles que vivem em túneis ou cavernas apertadas. Habitantes do escuro desagradáveis sempre parecem tendo o Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes).

Mutantes

-40 pontos

Depois que uma guerra nuclear ou alguma outra catástrofe irradiar e envenenar a Terra, pelo menos três espécies sobreviverão: baratas, ratos e a humanidade. Esses são os sobreviventes.

Modificadores de Atributos: IQ-1 [-20]; HT-1 [-10].

Vantagens: Paladar/Olfato Apurado 3 [6]; Prender a Respiração 1 [2].

Desvantagens: Magro [-5]; Xenophobia (12) [-15].

Perícias Concedidas pela Raça: Sobrevivência (Radioativo)-9 (Per) [2].

Primeira geração (-19 pontos): Nascida logo após a queda, esta geração de mutantes mal sustenta a espécie. Aplique outro IQ-1 [-20], mas acrescente Per+3 [15] e PV+2 [4], Captação-12 (Per) [1], Consumo Reduzido 2 (Estômago de Ferro) [1], Pouca Empatia [-20].

Reconstrutores (+15 pontos): Adaptados ao ambiente, eles buscam fazer de seu inferno um lar, mas ainda precisam estabelecer bases seguras para a longa subida de volta. Acrescente Resistente a Venenos 3 [5] e Tolerância à Radiação 5 [10].

Como os desagradáveis habitantes do escuro, esses mutantes de cabelos espetados podem desenvolver o Hábito Detestável Racial (Come outros seres sapientes) e lixam seus dentes em Dentes Afiados (pág. MB52).

Neandertais

0 pontos

Na Linha-Base, o *Homo neanderthalensis* morreu há cerca de 32.000 anos, mas em algumas Terras ele venceu a competição com nossos ancestrais Cro-Magnon. Os neandertais têm mandíbulas grandes e sobrancelhas grossas, e são baixos e atarracados (como levantadores de peso ou lutadores), mas não se encaixam na imagem estereotipada, curvada e bruta do “homem das cavernas”. Eles têm capacidades cranianas maiores do que o *Homo sapiens sapiens*, o que deixa uma forma de crânio de “aparência estranha”. Se eles tivessem evoluído, eles poderiam muito bem ter se tornado mais inteligentes do que nós; convencionalmente (mas não há nenhuma evidência arqueológica

para citar) se pinta os Neandertais (tanto evoluídos quanto primitivos) como uma espécie menos individualista e mais focada no coletivo.

Modificadores de Atributos: ST+2 [20]; DX-1 [-20].

Modificadores de Características Secundárias: Per+1 [5].

Vantagens: RD 1 (Apenas o Crânio, -70%) [2]; Tolerância à Temperatura (Frio) 1 [1].

Desvantagens: Acima do Peso [-1]; Expectativa de Vida Reduzida [-10]; Senso do Dever (Tribo) [-5].

Perícias: Armeiro/NT0-11 (Armas de Combate Corpo a Corpo) (IQ+1) [4]; Mímica/Pantomima-10 (IQ) [1]; Naturalista-8 (IQ-2) [1]; Sobrevivência (escolha)-10 (Per) [2].

Características Proibidas: Não pode comprar nenhum idioma em nível melhor que Rudimentar.

Evoluído (+0 pontos): Essa lente presume que os Neandertais se tornaram a espécie dominante na Terra, evoluindo muito como seus concorrentes Cro-Magnon. Substitua IQ+1 [20] por bônus na Per, acrescente Gregário [-10], e retire o Senso do Dever, o bônus na RD, as perícias, e as limitações a idiomas.

Homo erectus (-49 pontos): Essa lente vai no sentido contrário e pode servir como um substituto para o Homem de Pequim, o Homem de Java e outros hominídeos pré-Neandertais. Acrescente IQ-2 [-40], aumente a Expectativa de Vida Reduzida em um nível [-10], e elimine Acima do Peso.

Em um ambiente majoritariamente *Homo sapiens*, o neandertal apresenta Feições Estranhas (toro supraorbital

proeminente, prognatismo mandibular) 3 e pode até ser simplesmente Feio. (Isso pode levar à Timidez.) O MJ pode decidir que os Neandertais têm uma chance maior de desenvolverem o psiismo em relação aos humanos modernos, ou um limite fixo em sua Aptidão Mágica, ou qualquer outra coisa que não possa ser descartada pelos registros arqueológicos.

Supersoldados

39 pontos

Esta raça humana foi criada, ou construída, para ser guerreira em primeiro lugar e depois humana, se for o caso. Em NTs antes do NT6, ela pressupõe uma descoberta casual da genética Mendeliana por alguma cultura (ou sociedade secreta) capaz de moldar a sociedade para se ajustar a seus ideais. Essas culturas — e esses ideais — podem muito bem entrar em conflito com a Patrulha Infinity e seus ideais.

Modificadores de Atributos: ST+3 [30]; HT+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: Vont+1 [5]; PF+1 [3].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hipotalgia [10]; Reflexos em Combate [15].

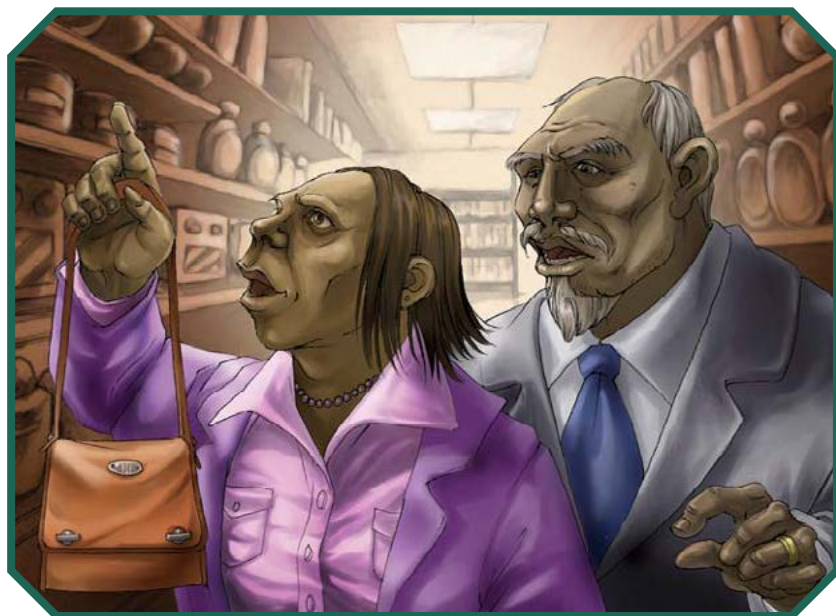
Desvantagens: Briguento (9) [-15]; Dever (Exército; 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Fanatismo (A Causa) [-15]; Insensível [-5].

Perícias: Briga-12 (DX+2) [4], Caminhada-11 (HT) [2], Lança-12 (DX+2) [8], Soldado/NT-10 (IQ) [2].

NT1-5 (-23 pontos): Casos históricos de tentativa de criação de supersoldados incluem a casta de guerreiros Espartanos, os soldados escravos Janízaros dos Otomanos e os guardas granadeiros em alguns principados Alemães. Acrescente Sanguinolência (12) [-10], Sem Imaginação [-5], e Suscetível a Doenças (-2 HT) [-8].

TL6-7 (-19 pontos): Depois de Mendel, mas antes de Watson e Crick, por meio de “tentativa e erro”, noções da genética humana começam a entrar em jogo, do Dr. Moreau ao Dr. Mengele. Este modelo implica que alguma medida de sucesso aconteceu: um método em meio a loucura, ou até um super-soro per se. Acrescente PV+1 [2] e outro PF+2 [6], e acrescente ST de Levantamento+1 [3] e um coquetel de desvantagens mentais no valor final de -30 pontos.

Exemplo: Convulsões Pós-combate (12) [-5], Irritabilidade (12) [-10], Paranoia [-10], e Pesadelos (12) [-5].



TL8+ (-15 pontos): Com a molécula de DNA decifrada, a verdadeira bioengenharia se torna possível. Este é apenas o começo. Acrescente PV+3 [6] e PF+3 [9]; e acrescente Aparência (Sem Atrativos) [-4]; Consumo Ampliado 1 [-10]; Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10]; Incapaz de Sentir Prazer [-15]; e ST de Levantamento+3 [9].

Tenshi (+143 pontos): Este é o pacote para supersoldados Japoneses usado por vários generais e cartéis *keiretsu* no Reich-5 (pág. 57). Deve ser considerado um design máximo para cenários ditos realistas. Acrescente DX+1 [20], PV+3 [6], PF+3 [9], Velocidade Básica+2 [40]; Audição Aguçada 5 [10], Metabolis-

mo Impoluto [1], Noção Exata do Tempo [2], RD 2 [10], Recuperação Acelerada [5], Reserva de Oxigênio (25x, -50%) [10], ST de Levantamento+3 [9], Senso de Direção [5], Super Salto 1 [10], Visão Aguçada 5 [10], Visão Noturna 8 [8], e Visão Periférica [15]; acrescente Consumo Ampliado 1 [-10], Expectativa de Vida Reduzida 1 [-10], e Incapaz de Sentir Prazer [-15]; substitua Briga por Caratê-13 (DX+2) [12]. Para construir um *tenshi* desenvolvido, aplique este modelo racial ao modelo Mercenário da Desfechos Alternativos na pág. 189 com os ajustes apropriados para o Japão Imperial (use o pacote de desvantagem do Soldado da SS na pág. 193).

Alguns engenheiros podem incutir Mentalidade de Escravo em suas cobaias, ou (propositalmente ou acidentalmente) dar a seus soldados Vícios em estimulantes de combate, esteroides ou superdrogas, ou mesmo uma Dependência completa. Muitos soldados, super ou não, seguem um Código de Honra; a maioria dos supersoldados tem um Dever Extremamente Perigoso. Programas com motivações raciais (como os Nazistas) ou estéticas (como os guardas granadeiros Prussianos ou as Assassinas de um supervilão) podem ter como objetivo uma Aparência (Atraente) ou melhor, correndo o risco fica com Aparência Adquirida (pág. MB21).

MODELOS DE PERSONAGENS

INFINITY ILIMITADA

Serviço de Intervenção (PI)

155 pontos

Dependendo da campanha, os jogadores devem adicionar 30 ou mais pontos a este modelo (para PIs) ou o seguinte (para Batedores) para construir um Patrulheiro que se formou na Academia e serviu por um ano ou mais em uma divisão do Patrulha. As seções Perícias Básicas e Perícias de Antecedentes (mais as três primeiras vantagens) modelam o treinamento da Academia; a seção Perícias da Divisão fornece amostras de pacotes de perícias para cada divisão da Patrulha. Dada a preferência da Infinity por amplitude de serviço ao invés de profundidade, o MJ deve encorajar os jogadores a construir Patrulheiros experientes adicionando outros módulos de divisão aos personagens, bem como melhorando os níveis de habilidade.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 13 [10]; Per 11 [0]; PF 14 [9]; Velocidade Básica 6 [5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Facilidade para Idiomas [10]; Reflexos em Combate [15]; Hierarquia Patrulha Infinity 1 [5]; Poderes Legais [10]; e dois idiomas em nível Materna além do seu próprio (um entre os seus idiomas em nível Materna deve ser Inglês) [8].

Desvantagens: Código de Honra (Patrulha Infinity) [-5]; Dever (Patrulha; 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Senso do Dever (Patrulha) [-5]; e -30 pontos entre Amigável [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (O Segredo) [-15], Honestidade [-10*], Impulsividade [-10*], Insone [-10 ou -15], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Teimosia [-5], e Vício (Tabaco) [-5].

Perícias Básicas: Armas de Fogo/NT9 (Pistola)-13 (DX+1) [2]; Caratê-12 (DX) [4]; Espadas Curtas-13 (DX) [4]; Furtividade-12 (DX) [2]; História (escolha especialidade)-12 (IQ+1) [8]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica)-12 (IQ+1) [4]; Primeiros Socorros/NT9-13 (IQ+2) [4]; Sobrevivência (Planícies)-12 (Per+1) [4]; Soldado-12 (IQ+1) [4].

Perícias da Divisão: Acrescente 12 pontos em perícias relevantes para sua Divisão. Por exemplo:

- †1. Academia: Esportes (escolha)-11 (DX-1) [1], Pedagogia-12 (IQ+1) [4], e 7 pontos em qualquer outras perícias como especialidades instrucionais [5].
- 2. Alfândega e Inspeção: Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Sistemas de Segurança)-12 (IQ) [4] e Revisitar-13 (Per+2) [8].
- †3. Assuntos Internos: Contabilidade-10 (IQ-1) [2], Detecção de Mentiras-11 (Per) [4], Interrogatório-12 (IQ+1) [4], e Intimidação-13 (Vont) [2].

†4. Articulação: Diplomacia-12 (IQ+1) [8] e Trato Social (Exército ou Polícia)-13 (IQ+2) [4].

5. Justiça: Criminologia-12 (IQ+1) [4], Jurisprudência (Polícia)-11 (IQ) [4], e Perícia Forense-11 (IQ) [4].

†6. Logística: Administração-12 (IQ+1) [4], Armeiro/NT8 (escolha)-12 (IQ+1) [4], e Conserto de Equipamento Eletrônico/NT8^ (Paracrônica)-12 (IQ+1) [4].

†7. Moral: Propaganda/NT8-12 (IQ+1) [4] e Psicologia-12 (IQ+1) [8].

8. Operações Especiais: Armas de Fogo/NT9 (Rifle)-14 (DX+2) [4], Clodinâmica-11 (IQ) [4], e Tática-11 (IQ) [4].

9. Segurança: Análise de Informação/NT8-12 (IQ+1) [8] e Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Vigilância)-12 (IQ+1) [4].

10. Supervisão de Acesso: Conhecimento do Terreno (Quantum 5)-13 (IQ+2) [4]; gaste 4 quatro pontos entre Cavalgar ou Condução [4], e aumente o NH de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica) para 13 [4].

Perícias de Antecedentes: Traje Pressurizado/NT8 (DX)-12 [2]; gaste 8 pontos em qualquer uma perícia como sua "perícia de aptidão" [8].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† O Dever se torna meramente Perigoso; compre outros -5 pontos em desvantagens.

Serviço de Entrada (Batedor)

155 pontos

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 14 [9]; Velocidade Básica 6 [10]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Facilidade para Idiomas [10]; Reflexos em Combate [15]; Hierarquia Patrulha Infinity 1 [5]; Poderes Legais [10]; e três idiomas em nível Materna além do seu próprio (um entre os seus idiomas em nível Materna deve ser Inglês) [12].

Desvantagens: Código de Honra (Patrulha Infinity) [-5]; Dever (Patrulha, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Segredo (De outra Terra) [-20]; Senso do Dever (Patrulha) [-5]; e -25 pontos dentre Convulsões Pós-combate [-5*], Cuidadoso [-1], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (O Segredo) [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Insone [-10 ou -15], Intolerância (Alguma sociedade ou costume extratemporal) [-5], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], e Solitário [-5*].

Perícias Básicas: Armas de Fogo/NT9 (Rifle)-13 (DX+2) [4]; Caratê-12 (DX+1) [8]; Faca-13 (DX+2) [4]; Furtividade-13 (DX+2) [8]; História (escolha especialidade)-12 (IQ) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica)-13 (IQ+1) [4]; Primeiros Socorros/NT9-13 (IQ+1) [2]; Sobrevivência (Planícies)-15 (Per+1) [4]; Soldado-12 (IQ) [2].

Perícias da Divisão: Acrescente 12 pontos em perícias relevantes para sua Divisão (perceba que a lente 1 é feita com 13 pontos). Por exemplo:

- †1. Análise Técnica: Conserto de Equipamento Eletrônico/NT8 (qualquer)-13 (IQ+1) [4], Engenharia/NT8 (qualquer)-12 (IQ) [4], Matemática/NT8 (Aplicada)-10 (IQ-2) [1], e Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (qualquer)-13 (IQ+1) [4].
2. Busca e Resgate: Escalada-12 (DX+1) [4], Natação-12 (HT+1) [2], acrescente 4 pontos dentre Cavalgar, Condução, Pilotagem, ou Remo/Vela [4], e aumente o NH em Primeiros Socorros para 14 [2].
3. Comunicações: Criptografia/NT8-12 (IQ) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Comunicação)-13 (IQ+1) [4], e gaste 4 pontos dentre Cavalgar, Condução, ou Pilotagem [2].



4. Contato: Antropologia-12 (IQ) [4], Diplomacia-12 (IQ) [4], Dissimulação-12 (IQ) [2], e Trato Social-13 (IQ+1) [2].
5. Inspeção: Camuflagem-14† (IQ+1) [2], Fotografia/NT8-12 (IQ) [2], Observação-15 (Per+1) [4], e aumente o NH em Furtividade para 14 [4].
6. Inteligência: Análise de Informação-12 (IQ) [4], Clodinâmica-12 (IQ) [4], Finanças-11 (IQ-1) [2], Interrogatório-12 (IQ) [2].
- †7. Registros e Pesquisa: Administração-13 (IQ+1) [4], Linguística-12 (IQ) [4], e Pesquisa-13 (IQ+1) [4].
8. Vigilância de Eco: Conhecimento do Terreno (Estação)-14 (IQ+2) [4], História (Época do Eco)-12 (IQ) [4], e Perseguição-13 (IQ+1) [4].

Perícias de Antecedentes: Traje Pressurizado/NT8 (DX+1)-12 [4]; gaste 8 pontos em qualquer uma perícia como sua “perícia de aptidão” [8].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† O Dever se torna meramente Perigoso; compre outros -5 pontos em desvantagens. Essas Divisões normalmente não precisam manter um disfarce em outra Terra, então também podem não ser elegíveis para a desvantagem Segredo.

‡ Comprado com base no predefinido de Sobrevivência.

Agentes da Linha-Base

Os modelos acima também podem servir de base para policiais e agentes transtemporais competentes de segurança nacional dos governos da Linha-Base, sejam eles declarados (como o RCMP ou FBI) ou secretos (como

o Mossad ou a CIA). Os agentes da Linha-Base têm Deveres, Códigos de Honra e Senso do Dever proporcionais à sua nacionalidade. Em vez de Idiomas e Talentos, eles geralmente têm perícias em Jurisprudência (Polícia) e legislações nacionais, juntamente com Criminologia, Armas de Fogo/NT8 (Pistola) e Judo.

Agente da DIATE

Não existe um agente “padrão” da DIATE. As equipes de heróis de aventura, supers, figuras lendárias, fadas, mortos-vivos e assim por diante da DIATE não têm um modelo comum e têm apenas duas características em comum: Poderes Legais [15] e Dever (DIATE, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20].

Se você deseja construir um “soldado” DIATE, baseie-o no modelo Agente Destacado do Centrum na pág. 192, com o “pacote DIATE” listado acima no lugar das características culturais específicas do Centrum, e as Perícias Básicas da Patrulha (do modelo PI na pág. 186) em vez do pacote Perícias Primárias do Centrum. O MJ deve remodelar as Perícias de Antecedentes do Centrum como se segue: deixe Corrida e Natação (como perícias amplamente úteis que refletem o treinamento físico intenso) e substitua as outras com 14 pontos em perícias que reflitam os antecedentes mundanos do agente. Um agente da DIATE raramente fica abaixo de 250 pontos.

Pesquisador de Campo dos Paralabs

101 pontos

Embora vagar por Terras alternativas seja o trabalho da Patrulha, os Paralabs precisam de técnicos “in loco” pesquisando cataclismos, mapeando tremores de realidade, medindo o fluxo quântico ao longo de estradas dimensionais e estudando a miríade de outros aspectos da “geologia da realidade” central para a pesquisa paracrônica. Este modelo é projetado com um viés para tais pesquisadores de campo, ao invés dos teóricos acadêmicos ou engenheiros paracrônicos que ficam em casa e determinam o significado ou aplicação para o que os “caçadores de glitch” descobrem.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 11 [2]; Vontade 13 [0]; Per 14 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Habilidade Matemática 1 [10]; e 15 pontos dentre Aptidão Mágica 0 [5], Cálculos Instantâneos [5], Fleuma [15], mais Habilidade Matemática [10/nível], Intuição [15], Memória Eidética [5 ou 10], Noção Exata do Tempo [2 ou 5], Obstinado [5], e Senso de Direção [5].

Desvantagens: Dever (Infinity, 15 ou menos; quase sempre Inofensivo) [-10]; Pacifismo (Assassino Relutante) [-5]; e -20 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Curiosidade [-5*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Distração [-15], Intolerância (Alguma sociedade ou costume extratemporal) [-5], Inveja [-10], Magnetismo Sobrenatural [-15], Oblívio [-5], Obsessão (Provar uma teoria) [-5 ou -10*], Paralisia Frente ao Combate [-15], Solitário [-5*], Teimosia [-5], e Timidez [-5 ou -10].

Perícias Primárias: Física/NT8[^] (Paracrônica)-13† (IQ-1) [4]; Matemática/NT8 (Aplicada)-14† (IQ) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Científicos)-14 [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8[^] (Paracrônica)-14 [4]; e Operação de Computadores/NT8-13 (IQ) [1].

Perícias Secundárias: Geologia/NT8-12 (IQ-1) [2]; Matemática/NT8 (Topografia)-13† (IQ-1) [2]; Meteorologia/NT8-12 (IQ-1) [1]; Pesquisa/NT8-13 [2]; Sobrevivência (Deserto)-14 (Per) [2].

Perícias de Antecedentes: Astronomia/NT8-12† (IQ-2) [1]; Cartografia/NT8 (IQ-1)-12 [1]; Navegação (Terra)/NT8-12 (IQ-1) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pela Habilidade Matemática.

Operador de Milagre

85 pontos

A equipe dos Operadores de Milagres vai desde “anjos da misericórdia” benfeitores a agentes de triagem friamente eficientes que separam os que podem ser salvos dos condenados. Alguns têm o coração cheio de caridade e indignação; outros têm apenas um “olhar distante” por causa das pragas, genocídios e fomes de cem mundos. Nenhum deles desistiu e voltou para Linha-Base. Isso diz muito mais do que qualquer filosofia pessoal aos Patrulheiros que os veem em ação.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 14 [10]; Per 12 [0]; PF 13 [6]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Resistente a Doenças +8 [5]; e 25 pontos dentre Carisma [5/nível], Clericato [5], Curandeiro [10/nível], Destemor [2/nível], Empatia [5 ou 15], Hipoalgia [10], e Pouco Sono [2/nível].

Desvantagens: Dever (Infinity, 15 ou menos; Inofensivo) [-10]; Senso do Dever (Vítimas inocentes) [-15]; e -20 pontos dentre Código de Honra (Juramento de Hipócrates) [-5], Circunspeção [-10], Complexo de Culpa [-5], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Doutrinas Religiosas [-5], Enjoo Temporal [-10], Generosidade Compulsiva [-5*], Hábito Testável (Presunção moralista) [-5], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Insensível [-5], Insone [-10 ou -15], Pacifismo [-5 a -15], Vício (Estimulantes ou Tabaco) [-5], Veracidade [-5*], e Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Condução/NT8 (escolha)-11 (DX+1) [4]; Primeiros Socorros/NT9-14 (IQ+2) [4]; e escolha três perícias dentre Cirurgia/NT9-11 (IQ-1) [4], Cultivo/NT8-13 (IQ+1) [4], Diagnose/NT9-12 (IQ) [4], Epidemiologia-12 (IQ) [4], Farmácia/NT9 (Sintética)-12 (IQ) [4], Materiais Perigosos/NT8 (escolha)-13 (IQ+1) [4], ou Medicina/NT9-12 (IQ) [4].

Perícias Secundárias: Traje NBQ/NT8-11 (DX+1) [4]; e seleccione duas perícias dentre Carregamento-12 (IQ) [2], Carroceiro (Equinos)-12 [2], Controle de Carregamento/NT8-12 (IQ) [2], ou Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT9 (Médicos)-12 (IQ) [2].

Perícias de Antecedentes: Diplomacia-12 (IQ) [4]; Liderança-12 (IQ) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

CONSELHO INTERMUNDOS DAS NAÇÕES UNIDAS (CINU)

Burocrata do Ministério de Crise

115 pontos

Para a Patrulha, não há nada mais indesejável do que o sujeito elegante com o corte de cabelo de \$200 da Park Avenue e as unhas limpas aparecendo “do Ministério para dar uma olhada”. A Patrulha suspeita que o trabalho desses burocratas seja interferir no desempenho dos Patrulheiros e justificar seus próprios salários. Embora uma certa quantidade de ambos ocorra, sua verdadeira tarefa é a avaliação de ameaças. Se os moradores de Dâmoles parecerem um pouco felizes com o complexo de mineração robótica nas proximidades, ou se o governo dos EUA em Taft-2 estiver estranhamente confortável com o Comintern Britânico, isso pode justificar um olhar cuidadoso e um relatório oculto para a Linha-Base. Os instintos políticos afiados em Turtle Bay (a vantagem Patrono reflete um pouco da energia com o alto escalão do CINU) são exercitados extratemporalmente, e mesmo que nada pareça remotamente estranho à primeira vista, “o homem do Ministério” pode realmente farejar correntes profundas. Se o CINU então alerta a Patrulha ou aponta seus próprios grandes canhões, depende do que o burocrata vê quando mergulha nessas correntes.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 10 [2]; Vontade 13 [0]; Per 14 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].



Vantagens: Agente Cativante 1 [15]; Carisma 1 [5]; Hierarquia Administrativa 3 [15]; Patrono (Subsecretário do CINU, 9 ou menos) [15]; dois idiomas no nível Com Sotaque [8]; e 20 pontos dentre Adaptabilidade Cultural [10], outro nível de Agente Cativante [15], Aparência (Atraente) [4], mais Carisma [5/nível], Empatia [5 ou 15], Fleuma [15], Imunidade Diplomática [20], Memória Fotográfica [10], Permissão de Segurança [10], Por Dentro da Moda [5], Riqueza [Varia], Status [5/nível], e Tolerância ao Alcool [1].

Desvantagens: Curiosidade [-5*]; Dever (CINU, 12 ou menos; Inofensivo) [-5]; Pacifismo (Assassino Relutante) [-5]; Reputação -2 (Burocrata almofadinha) [-5]; e -30 pontos dentre Cobiça [-15*], Covardia [-10*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Hábito Detestável (Condescendência) [-5], Inveja [-10], Paranoia [-10], Senso do Dever (ONU) [-10], Sono Complementar [-2/nível], Vício [-5 a -10], e Viado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Detecção de Mentiras-14† (Per-1) [2]; Diplomacia-14† (IQ) [4]; Dissimulação-14† (IQ) [2]; Linguagem Corporal-14 (Per) [2]; Oratória-15‡ (IQ) [2]; Psicologia-13 (IQ) [4]; Trato Social-15† (IQ+1) [2].

Perícias Secundárias: Administração-13 (IQ) [2]; Lábria-14† (IQ) [2]; Operação de Computadores/NT8-13 (IQ) [1].

Perícias de Antecedentes: Contabilidade-12 (IQ-1) [2]; Jurisprudência (Internacional)-12 (IQ-1) [2]; Política-13† (IQ-1) [1]; Pesquisa/NT8-13 (IQ) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pelo Agente Cativante.

‡ +1 pelo Carisma.

Psiburocrata

Certos fofoqueiros imaginativos assumiram a responsabilidade de espalhar boatos obscenos de uma “psiburocracia” permanente e secreta, alimentada dentro dos muros da burocracia do CINU. Se o MJ decidir que essas alegações ridículas são verdadeiras, um dos seguintes pacotes pode ser adicionado ao modelo de solucionador de problemas acima:

Pacote Precog (+31 pontos): Talento para PES 2 [10]; Precognição (PES, -10%) [23]; Segredo (Espião Psi) [-10]; Adivinhação-15 (IQ+2) ou Análise de Informação/NT8-14 (IQ+1), ambas [8].

Pacote Sensitivo (+30 pontos): Clarisenciência (Apenas Visão, -10%, PES, -10%; -20%) [40]; Segredo (Espião Psi) [-10].

Pacote Telepata (+30 pontos): Sonda Mental (Sem Memória, +10%; Racial, -20% Base Tátil, -20%, Telepático, -10%; -40%) [12]; Leitura da Mente (Racial, -20%, Base Tátil, -20%, Telepático, -10%; -50%) [10]; Talento para Telepatia 2 [10]; Segredo (Espião Psi) [-10]; mais dois idiomas em nível Com Sotaque [8].

Mercenário da Desfechos Alternativos

190 pontos

Este modelo também pode servir para forças especiais trans-temporais da Linha-Base, como a unidade Tau dos Rangers Americanos, a *Legion d'Outretemps*, ou os Spetsnaz Russos, ou para forças especiais extratemporais de calibre semelhante.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 12 [3]; Velocidade Básica 6 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hierarquia Militar 1 [5]; Reflexos em Combate [15]; Resistente a Doenças +8 [5]; e 20 pontos dentre Destemor [2/nível], Dorminhoco [1], Duro de Matar [2/nível], HT+1 [10], Hipoalergia [10], Noção do Perigo [15], Prender a Respiração [2/nível], ST+1 [10], Sentidos Aguçados [2/nível], Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Código de Honra (Soldados) [-10]; Dever (O Batalhão, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; e -20 pontos dentre Amigável [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (O Batalhão) [-15], Flashbacks [-5], Insensível [-5], Intolerância (Civis) [-5], Jogatina Compulsiva [-5*], Pesadelos [-5*], Sanguinolência [-10*], e Veracidade [-5*].

Perícias Primárias: Armas de Fogo/NT8 (Metralhadora Leve)-13 (DX) [1]; Armas de Fogo/NT9 (Rifle)-14 (DX+1) [2]; Arremesso-13 (DX) [2]; Artilharia/NT9 (Canhão)-13 (IQ) [2]; Briga-13 (DX) [1]; Canhoneiro/NT9 (Metralhadora)-13 (DX) [1]; Espadas Curtas-13 (DX) [2]; Lança-13 (DX) [2]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Comunicações ou Vigilância)-12 (IQ-1) [1]; Soldado/NT9-13 (IQ) [2]; Tática-12 (IQ-1) [2]; Trato Social (Exército)-13 (IQ) [1].

Perícias Secundárias: Armadilhas/NT9-13 (IQ) [2]; Armas de Fogo/NT9 (Arma Leve Antiarmadura)-13 (DX) [1]; Armas de Fogo/NT9 (Lançador de Granadas)-13 (DX) [1]; Armas de Fogo/NT9 (Pistola)-13 (DX) [1]; Armeiro/NT9 (Armas Pequenas)-12 (IQ-1) [1]; Camuflagem-13 (IQ) [1]; Explosivos/NT9 (Demolição)-12 (IQ-1) [1]; Furtividade-13 (DX) [2]; Primeiros Socorros/NT9-13 (IQ) [1]; Sobrevivência (Montanha)-14 (Per) [4].

Perícias de Antecedentes: Caminhada-12 (HT+1) [4]; Escalada-13 (DX) [2]; História (qualquer militar)-12 (IQ-1) [2]; Natação-12 (HT+1) [2]; Navegação (Terra)-13 (IQ) [2]; Salto-13 (DX) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



O SETOR PRIVADO

Comerciante da Estrela Branca

111 pontos

Este modelo reflete um mercador relativamente acessível e honesto da Estrela Branca em uma cidade NT4 em uma Terra paralela. Para um funcionário da Estrela Branca do mercado paralelo, consulte o pacote Contrabandista no modelo Criminoso na pág. 196.

A Riqueza nunca fica abaixo de Confortável, salvo na invasão visigótica, uma vez que um funcionário da Estrela Branca é pago (e bem pago) na Linha-Base, e geralmente pode transformar um alto salário NT8 em um estilo de vida local bastante luxuoso. O MJ tem justificativa para exigir que um personagem da Estrela Branca compre níveis extras de Riqueza se grande parte da campanha for ambientada em mundos onde o poder de compra da Estrela Branca é igualmente inflacionado.

A Comércio Estrela Branca não tem uma Hierarquia Mercantil; existem poucos negociantes em um determina-

do mundo para que surjam quaisquer questões de precedência, uma vez que as fronteiras do mercado sejam definidas pela Desenvolvimento Infinity ou pela sede corporativa da Estrela Branca.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 10 [2]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Adaptabilidade Cultural [10]; Grupo de Contato (mercadores locais, NH-18, 9 ou menos, Razoavelmente Confiável) [30]; Perspicácia Comercial 1 [10]; Riqueza (Confortável) [10]; dois idiomas em nível Com Sotaque [8]; e 20 pontos dentre Cálculos Instantâneos [2], Carisma [5/nível], Empatia [5 ou 15], Facilidade para Idiomas [10], Favor [Varia], Intuição [15], Reputação (Mercador honesto e/ou Mercadorias de qualidade) [Varia], e mais Riqueza [Varia].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5]; Pacifismo (Legítima Defesa) [-15]; Segredo (De outra Terra) [-20]; e -20 pontos dentre Acima

do Peso ou Gordo [-1 ou -3], Amigável ou Gregário [-5 ou -10], Cobiça [-15*], Compulsão [-5*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*], Impulsividade [-10*], Inimigo (Rival nos negócios) [Varia], Irritabilidade [-5], Preguiça [-10], Vício [-5 a -10], e Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Análise de Mercado-14! (IQ) [4]; Comércio-15! (IQ+1) [4]; Contabilidade-14† (IQ) [4]; Detecção de Mentiras-13 (Per) [4]; Trato Social-14 (IQ+1) [2].

Perícias Secundárias: Administração-14! (IQ) [2]; Controle de Carregamento/NT4-13 (IQ) [2]; Controle de Carregamento/NT8-12 (IQ-1) [1]; Lábria-13 (IQ) [2]; Propaganda/NT4-13! (IQ-1) [1].

Perícias de Antecedentes: Assuntos Atuais/NT4 (Negócios)-13 (IQ) [1]; Conhecimento do Terreno (cidade local)-13 (IQ) [1]; Connoisseur (escolha)-12 (IQ-1) [1]; Jogos de Azar-13† (IQ-1) [1]; Operação de Computadores/NT8-13 (IQ) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +1 pela Perspicácia Comercial.

Banqueiro Especial do Grupo Denarius

Adepto da manipulação financeira nas capitais dos paralelos ainda se acostumando ao capitalismo, um banqueiro especial do Grupo Denarius está menos preocupado com os detalhes de compra e venda e mais preocupado em consolidar o controle. Faça os seguintes ajustes no modelo Estrela Branca acima:

Grupo Denarius (+45 pontos): Mude o Grupo de Contato: (Governo Real ou Imperial, NH-21, 15 ou menos, Razoavelmente Confiável) [24]; elimine a Adaptabilidade Cultural, mas acrescente Familiaridade Cultural (cultura local) [1]; aumente a riqueza para Muito Rico [30]; substituir dois idiomas em nível Com Sotaque pela idioma do governo local em Materna [6]; troque Pacifismo por Assassino Relutante [-5]; substituir ambas as perícias de Controle de Carregamento por Finanças-15† (IQ+1) [8]; aumente o NH em Propaganda para 15† [3].

Turismo Temporal Ltda.

Guia Turístico

70 pontos

Este é um dos guias jovens, gentis, notavelmente imperturbáveis e bem informados empregados para substituir gentilmente os dólares, ienes, euros e yuans dos turistas da Linha-Base por memórias inestimáveis de um mundo de alguma forma mais romântico e emocionante do que aquele onde eles ganharam o valor da entrada. Os bons guias dedicam-se a mergulhar na história e nos costumes locais; maus guias aproveitam a oportunidade para se servirem de romances e pequenos objetos de valor.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 11 [-5]; Per 13 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Adaptabilidade Cultural [10]; Patrono (Turismo Temporal, 12 ou menos; Acesso a recursos menos úteis, -50%) [15]; idioma local em nível Materna [6]; e 15 pontos dentre Aparência [Varia], Bom Senso [10], Carisma [5/nível], Facilidade para Idiomas [10], Fleuma [15],

Grupo de Contato (Mercadores locais) [Varia], Pouco Sono [2/nível], Senso de Direção [5], Sorte [Varia], Tolerância ao Álcool [1], e Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5]; Dependentes (Grupo de turistas) [-30]; Mente Aberta [-1]; Pacifismo (Legítima Defesa) [-15]; e -20 pontos dentre Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Amigável ou Gregário [-5 ou -10], Paralisia Frente ao Combate [-15], Honestidade [-10*], Cleptomania (15) [-7], Luxúria (15) [-7], Sono Leve [-5], Senso do Dever (Clientes) [-5].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (Local de atuação)-13 (IQ+1) [2]; Dissimulação-13 (IQ+1) [4]; História (Época de atuação)-12 (IQ) [4]; Lábria-12 (IQ) [2]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica)-11 (IQ-1) [1]; Oratória-13 (IQ+1) [4].

Perícias Secundárias: Armas de Feixe/NT9 (Pistola)-13 (DX+3) [8]; Observação-13 (Per) [2]; Ocultamento-12 (IQ) [2]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Mídia)-11 (IQ-1) [1]; Revisitar-13 (Per) [2].

Perícias de Antecedentes: Operação de Computadores/NT8-12 (IQ) [1]; Pesquisa/NT8-11 (IQ-1) [1]; Primeiros Socorros/NT9-12 (IQ) [1]; Trato Social (Servo)-13 (IQ+1) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Caçador de Dinossauros

130 pontos

A Turismo Temporal emprega não apenas guias urbanos, mas também *shikaris* — termo Indiano para caçadores — Cretáceos rudes e preparados. Eles certamente nunca sonhariam em se envolver em uma expedição não licenciada como reserva. É apenas sua aversão à papelada excessiva que os impede de denunciar tais ofertas imediatamente.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 13 [10]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6 [5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Patrono (Turismo Temporal, 12 ou menos; Acesso a recursos menos úteis, -50%) [15]; e 15 pontos dentre Destemor [2/nível], Fleuma [15], Noção do Perigo [15], Pouco Sono [2/nível], Reflexos em Combate [15], Senso de Direção [5], Sentidos Aguçados [2/nível], Sorte [Varia], Tolerância ao Álcool [1], e Visão Periférica [15].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5]; Cuidadoso [-1]; Dependentes (Grupo da caçada) [-4]; e -30 pontos dentre Claustrofobia [-15*], Complexo de Culpa [-5], Demofobia [-15*], Excesso de Confiança [-5*], Hábito Detestável (Assobiar desafiadamente, verificar obsessivamente as armas, etc.) [-5], Pouca Empatia [-20], Segredo (Safáris ilegais de dinossauros) [-10], Senso do Dever (Clientes) [-5], Solitário [-5*], Sono Leve [-5], e Veracidade [-5*].

Perícias Primárias: Armas de Fogo/NT9 (Rifle)-17 (DX+5) [16]; Conhecimento do Terreno (América do Cretáceo)-12 (IQ+1) [2]; Rastreamento-13 (Per) [2]; Sobrevivência (Planícies)-13 (Per) [2].

Perícias Secundárias: Armadilhas/NT8-12 (IQ+1) [4]; Caminhada-12 (HT+1) [4]; Camuflagem-12† (IQ) [1]; Furtividade-13 (DX+1) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Vigilância)-11 (IQ) [2]; Primeiros Socorros/NT9-13 (IQ+2) [4].

Perícias de Antecedentes: Paleontologia/NT8 (Paleozoologia)-11 (IQ) [4].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Comprado com base no predefinido de Sobrevivência.

CENTRUM

Cada Centrano adulto tem 1 ponto em cada uma das seguintes perícias aprendidas em seu Liceu distrital: Administração, Corrida, Física/NT9, Matemática/NT8 (Aplicada), Natação, Operação de Computadores/NT8, Pesquisa/NT8, e Trato Social (Centrum).

Essas perícias do Liceu aparecem na seção Perícias de Antecedentes dos modelos abaixo. As Perícias Primárias nesses modelos refletem o currículo do Serviço Universitário da Intermundos.

Agente do Serviço Intermundos

155 pontos

Como seus colegas da Patrulha acima, este é um agente do Serviço Intermundos que concluiu a Faculdade de Serviço e passou cerca de um ano em campo. Ao contrário dos Patrulheiros (que enviam todo e qualquer graduado da Academia — e muitas outras pessoas — extratemporalmente, independentemente do posto na Patrulha), todos os agentes do Serviço permitidos a sair do Centrum e de suas colônias devem atingir o Grau 3. Assim, muitos funcionários do S.I. foram transferidos de outro mundo para o Serviço Intermundos após atingir o Grau 3 em seu Serviço original (geralmente Justiça, Educação ou Energia, com poucas transferências do Serviço Militar principalmente por motivos pessoais). Seu período na Faculdade conta para o tempo-no-Grau probatório para seu novo Serviço, e eles podem entrar no campo como recém-formados no Grau 3.

Alguns S.I. Grau 2 (que trabalham no suporte de retaguarda e nas funções logísticas até serem promovidos) avançam, é claro, e há uma rivalidade bem-humorada (mas séria) entre os “Saxões” (aqueles que começaram na Intermundos) e os “Normandos” (transferidos). Um agente que defende fervorosamente um ou outro lado pode desenvolver uma Reputação boa por ser espancado nos bares errados (ou ajudando a administrar surras nos certos, é claro).

A vantagem Rádio neste modelo é o implante de rádio criptografado que todos os agentes do Serviço Intermundos incorporaram em seus maxilares. Muitos outros implantes biônicos são comuns em agentes do S.I.; o MJ pode desejar adicionar tais dispositivos até mesmo para agentes aparentemente de baixa patente.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 14 [5]; Per 13 [0]; PF 12 [3]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hierarquia Centrum 3 [30]; Rádio [10]; Reflexos em Combate [15]; Resistente a Doenças +8 [5].

Desvantagens: Código de Honra (Centrum) [-5]; Dever (O Serviço, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Intolerância (Não-Centranos) [-5]; Senso do Dever

(Centrum) [-10]; e -20 pontos dentre Amigável [-5], Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (Centrum) [-15], Hábito Detestável (Mente fechada) [-5], Honestidade [-10*], Impulsividade [-10*], Insensível [-5], Irritabilidade [-10*], Oblívio [-5], Segredo (De outra Terra) [-20], Sem Imaginação [-5], e Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Armas de Foice/NT9 (Pistola)-13 (DX+3) [4]; Armas de Fogo/NT9 (Pistola)-13 (DX+3) [4]; Briga-13 (DX+2) [4]; Cliodinâmica-11 (IQ-2) [1]; Concerto de Equipamento Eletrônico/NT8A (Paracrônica)-12 (IQ-1) [1]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica)-12 (IQ-1) [1]; Primeiros Socorros/NT9-12 (IQ-1) [1].

Perícias de Alojamento: Gaste 12 pontos em perícias apropriadas para o Alojamento ao qual pertence. Por exemplo:

1. Importação: Comércio-13 (IQ) [2], Dissimulação-13 (IQ) [2], Falsificação/NT8-13 (IQ) [4], e Manha-13 (IQ) [2].
2. Inspeção: Diplomacia-12 (IQ-1) [2], Observação-14 (Per+1) [4], Sobrevivência Urbana-13 (Per) [2], e 4 pontos em qualquer especialização da perícia Pilotagem.
3. Polícia: Faca-12 (DX+1) [2], Furtividade-12 (DX+1) [4], Interrogatório-13 (IQ) [2], e Ocultamento-13 (IQ) [2].
4. Pesquisa: 12 pontos em uma área de especialidade pessoal (perícias baseadas em IQ).

Perícias de Antecedentes: Administração-12 (IQ-1) [1]; Corrida-12 (HT+1) [4]; Física/NT9-10 (IQ-3) [1]; Matemática/NT8 (Aplicada)-11 (IQ-2) [1]; Natação-13 (HT+2) [4]; Operação de Computadores/NT8-13 (IQ) [1]; Pesquisa/NT8-12 (IQ-1) [1]; Trato Social (Centrum)-13 (IQ) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Agente Destacado

710 pontos

Agentes destacados são aqueles “paus pra toda obra” genéricos fora das hierarquias oficiais do Serviço, nomeados e designados por comitês do Fórum. Normalmente, um deles é designado para liderar um projeto multi-Serviço ou recebe a delicada tarefa de fazer investigações internas. Espera-se que um único agente Destacado seja capaz de mudar o equilíbrio

de um mundo, com ou sem oposição da Infinity. Seus raros fracassos geralmente causam instabilidade dentro do Fórum, uma vez que poucos Destacados não possuem uma agenda política — pelo menos algo como “envergonhar aqueles membros do Fórum cujas agendas políticas prejudicam o Centrum”.

A Reputação que um agente Destacado recebe geralmente se compensa. Dentro do Centrum, ele é homenageado como um membro valioso da sociedade; nos círculos de Patrulha, ele é ultrajado como um agente cruel de um inimigo odiado.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 14 [80]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1 (2d/4d-1 com o braço direito); BC 12 kg; PV 16 [10]; Vontade 16 [10]; Per 14 [0]; PF 16 [9]; Velocidade Básica 7 [10]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Duro de Matar 2 [4]; Fleuma [15]; Hierarquia Centrum 7 [70]; Hipoalgia [10]; Intuição [15]; Noção do Perigo [15]; Ótima Forma [5]; Patrono (Serviço Intermundos, 9 ou menos) [25]; Poderes Legais [10]; Rádio [10]; Reflexos em Combate [15]; Reputação +4/-4 (Agente implacável do Centrum) [0]; Resistente a Doenças +8 [5]; e 200 pontos em outras vantagens, geralmente representando implantes biônicos, por exemplo: *Braço Biônico* (+120 pontos): Ataque Inato 3 (Perfuração); Divisor de Armadura 2, +50%; Ataque Corpo a Corpo Alcance C, -30%; +20% [29]; Carga Útil 1 [1]; DX Braçal 15 [24]; RD 7 (Enrijecido 1, Apenas Braço Direito, -20%) [32]; ST Braçal 21 [30]; Tato Apurado 2 [4]. *Olho Biônico* (+80 pontos): Membrana Nictitante 2 [2]; Visão Aguçada 5 [10]; Visão Hiperespectral (Banda Baixa Estendida) [33]; Visão Microscópica 1 [5]; Visão Telescópica 6 [30].

Desvantagens: Código de Honra (Centrum) [-5]; Dever (O Serviço, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Intolerância (Não-Centranos) [-5]; Senso do Dever (Centrum) [-10]; e -20 pontos dentre Curiosidade [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (Centrum) [-15], Inimigo (Agente Destacado Rival, 9 ou menos) [-5], Insensível [-5], Pouca Empatia [-20], Sanguinolência [-10*], Segredo (De outra Terra) [-20], Solitário [-5*], e Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Primárias: Armas de Feixe/NT9 (Pistola)-18† (DX+3) [8]; Armas de Fogo/NT9 (Pistola)-18† (DX+3) [8]; Briga-16 (DX+3) [8]; Clodinâmica-17 (IQ+3) [16]; Conserto de Equipamento Eletrônico/NT8^ (Paracrônica)-14 (IQ) [2]; Liderança-15 (IQ+1) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8^ (Paracrônica)-16 (IQ+2) [8]; Primeiros Socorros/NT9-13 (IQ-1) [1].

Perícias dos Destacados: Gaste 60 pontos em uma ampla variedade de perícias relevantes para missões. Por exemplo: Análise de Informação/NT8-14 (IQ) [4]; Arma de Arremesso (Lança)-15† (DX) [1]; Artilharia/NT6 (Canhão)-13 (IQ-1) [1]; Cavalgar (Camelos)-12 (DX-1) [1]; Cavalgar (Equinos)-13 (DX) [2]; Comércio-13 (IQ-1) [1]; Condução/NT6 (Automóvel)-12 (DX-1) [1]; Diplomacia-14 (IQ) [4]; Disfarce/NT8-13 (IQ-1) [1]; Dissimulação-14 (IQ) [2]; Escalada-14 (DX+1) [4]; Faca-17† (DX+2) [4]; Falsificação/NT8-12 (IQ-2) [1]; Furtividade-15 (DX+2) [8]; Interrogatório-14 (IQ) [2]; Intimidação-16 (Vont) [2]; Ma-

nha-13 (IQ-1) [1]; Marinhagem/NT5 (Tripulante de Navio)-14 (IQ) [1]; Marinhagem/NT7 (Tripulante Aéreo)-14 (IQ) [1]; Observação-14 (Per) [2]; Ocultamento-14 (IQ) [2]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Sistemas de Segurança)-13 (IQ-1) [1]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Vigilância)-14 (IQ) [2]; Pilotagem/NT7 (Aeronave Leve)-12 (DX-1) [1]; Revistar-14 (Per) [2]; Sabre-15† (DX) [2]; Sobrevivência (Deserto)-14 (Per) [2]; Tática-14 (IQ) [4].

Perícias de Antecedentes: Administração-14 (IQ) [2]; Operação de Computadores/NT8-14 (IQ+1) [1]; Matemática/NT8 (Aplicada)-12 (IQ-2) [1]; Física/NT9^ (Paracrônica)-14 (IQ) [4]; Pesquisa/NT8-15 (IQ+1) [4]; Corrida-16 (HT+3) [12]; Trato Social (Centrum)-14 (IQ) [1]; Natação-16 (HT+3) [12].

* Multiplicada pelo número de auto-controle; pág. MB120.

† NH para perícia baseadas em DX, de uma mão, quando usando o DX do braço biônico.



REICH-5

Soldado da Divisão SS Corvo

71 pontos

Este modelo constrói um soldado Waffen-SS padrão do Reich-5, atribuído à Divisão Corvo por uma questão de sorte. Além da qualidade de seus equipamentos, a Waffen-SS não são nem mais nem menos “elite” do que qualquer unidade da Wehrmacht. Isso vale em dobro para a Divisão Corvo, que opera no remoto estado da Borgonha fora da supervisão direta não apenas do OKW (Alto Comando da Wehrmacht), mas também da sede principal da SS em Berlim. Embora o Ordenführer da Borgonha deseje (e precise) desesperadamente melhorar a qualidade da Divisão Corvo, isso envolveria explicar em detalhes excruciantes — para superiores muito suspeitos — o porquê, exatamente, um SS Ordensstaat sem litoral precisa de soldados de elite.

O MJ também pode usar esse modelo para construir recrutas adequadamente treinados e com experiência em batalha em qualquer era industrial ou exército posterior.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5.5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Hierarquia Militar 1 [10]; Reflexos em Combate [15].

Desvantagens: Código de Honra (SS) [-10]; Dever (SS, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Intolerância (Total, Não-Arianos) [-10]; e -20 pontos dentre: Bribeiro [-10*], Credulidade [-10*], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (O Reich, a SS, ou a Ordem) [-15], Insensível [-5], Riqueza (Batalhador) [-10], Sadismo [-15*], e Sanguinolência [-10*].

Perícias Primárias: Armas de Fogo/NT9 (Metralhadora Leve)-12 (DX+1) [2]; Armas de Fogo/NT9 (Rifle)-12 (DX+1) [2]; Arremesso-10 (DX-1) [1]; Artilharia/NT9 (Canhão)-10 (IQ-1) [1]; Briga-12 (DX+1) [2]; Canhoneiro/NT9 (Metralhadora)-11 (DX) [1]; Faca-11 (DX) [1]; Lança-10 (DX-1) [1]; Soldado/NT9-12 (IQ+1) [4]; Tática-10 (IQ-1) [2]; Trato Social (Exército)-11 (IQ) [1].

Perícias Secundárias: Armadilhas/NT9-10 (IQ-1) [1]; Armas de Fogo/NT9 (Arma Leve Antiamadura)-11 (DX) [1]; Armeiro/NT9 (Armas Pequenas)-10 (IQ-1) [1]; Camuflagem-11 (IQ) [1]; Condução/NT9 (Automóvel)-10 (DX-1) [1]; Condução/NT9 (Motocicleta)-11 (DX) [2]; Engenharia/NT9 (Bélica)-9 (IQ-2) [1]; Explosivos/NT9 (Demolição)-10 (IQ-1) [1]; Furtividade-10 (DX-1) [1]; Matemática/NT8 (Aplicada)-10 (IQ-2) [1]; Primeiros Socorros/NT9-10 (IQ-1) [1]; Sobrevida-10 (Montanha)-11 (Per) [2]; Traje NBO/NT9-10 (DX-1) [1].

Perícias de Antecedentes: Caminhada-10 (HT-1) [1]; Captação-11 (Per) [1]; Cavalgar (Equinos)-10 (DX-1) [1]; Escalada-11 (DX) [2]; Natacão-11 (HT) [1]; Navegação (Terra)-10 (IQ-1) [1]; Salto-11 (DX) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

“Nazistas. Eu odeio esses caras.”

Os MJs que, no entanto, desejam que a Patrulha enfrente “Nazistas de elite” podem aumentar a IQ e DX do modelo em um ponto cada, e então aumentar todas as habilidades de um ponto para 2 pontos. Isso acrescentaria 62 pontos ao modelo; Os MJs podem então acrescentar 20 pontos de vantagens nas opções apresentadas no modelo Mercenário da Desfechos Alternativos (pág. 189) e aumentar o NH do Rifle para 15. (No entanto, certifique-se de que seus “Nazistas de elite” nunca façam uma manobra Apontar com seus rifles de assalto, caso contrário o alto NH do rifle fará picadinho de seus PdJs. Ou, caso não seja possível, certifique-se de que eles sempre façam uma manobra de Apontar *beeeeeeeem lentamente* (enquanto ficam expostos como grandes idiotas Nazistas). Por fim, acrescente a peculiaridade “Hábitos ou Expressões”. Isso trará o modelo para 156 pontos e o equipará com os modelos da Patrulha, e justificará todos aqueles gritos de “*Focê fai morrer agorra, Infiniten idioten!*”

Agente do Amt Z da Gestapo

120 pontos

Este é um agente do “Amt Z”, da Gestapo, o departamento da Gestapo na Borgonha que lida com operações secretas em outras cronologias (pág. 67). O Amt Z não tem existe formalmente fora da Borgonha e é oficialmente encarregado de “segurança de projeto” para os vários programas de pesquisa da SS em Ordensstaat. Isso

retarda o recrutamento e deixa grandes buracos na equipe, já que novos agentes precisam ser trazidos com cuidado para evitar revelar o segredo da Armanen para o resto da Gestapo. É especialmente difícil encobrir o número crescente de agentes abatidos, mortos em operações transtemporais; em algum momento, a Prinz-Albrecht-Strasse inevitavelmente ficará suspeita o suficiente para se arriscar a constranger figurões do partido, e se mudar para a Borgonha à força. Até lá, o agente transtemporal médio do Amt Z ainda é bastante competente, se não necessariamente o histórico e linguístico polímata que a Patrulha ou o Centrum enviam para se infiltrar em suas próprias cronologias alvos.

Seu Segredo se aplica ao próprio Reich-5, onde ele mantém o O Segredo paracrônico do Ordensstaat de seus companheiros nazistas (incluindo, possivelmente, seus próprios superiores), e em qualquer outro mundo onde ele possa ser designado em segredo como um espião ou sabotador. Não se aplica a mundos como Frederico (pág. 125) ou Nostradamus (pág. 138), onde a Ordem Armanem opera abertamente como conquistadores e soberanos, mas é improvável que tais mundos sejam o centro da campanha.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 14 [10]; Per 13 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hierarquia Militar 3 [15]; Poderes Legais [15]; e 20 pontos entre Carisma [5/nível], Duro de Matar [2/nível], Facilidade para Idiomas [10], Indomável [15], Intuição [15], Noção do Perigo [15], Permissão de Segurança [10], Pouco Sono [2/nível], Reflexos em Combate [15], Riqueza [Varia], e Voz Melodiosa [10].

Desvantagens: Código de Honra (SS) [-10]; Dever (A Ordem, 15 ou menos; Extremamente Perigoso) [-20]; Intolerância (Total, Não-Arianos) [-10]; Segredo (Varia) [-30]; e -15 pontos entre Briguento [-10*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo (A Ordem) [-15], Insensível [-5], Irritabilidade [-10*], Luxúria [-15*], Sadismo [-15*], Sanguinolência [-10*], e Senso do Dever (A Ordem) [-5] ou (Raça ariana) [-10].

Perícias Primárias: Armas de Fogo/NT8 (Pistola)-12 (DX+1) [2]; Furtividade-13 (DX+2) [8]; Interrogatório-13 (IQ+1) [4]; Intimidação-14 (Vont) [2]; Manha-13 (IQ+1) [4]; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Vigilância)-14 (IQ+2) [8]; Perseguição-14 (IQ+2) [8]; Revistar-13 (Per) [2].

Perícias Secundárias: Análise de Informação/NT8-12 (IQ) [4]; Armas de Fogo/NT8 (Metralhadora Leve)-11 (DX) [1]; Arrombamento/NT8-12 (IQ) [2]; Conhecimento do Terreno (estação)-13 (IQ+1) [2]; Criminologia-13 (IQ+1) [4]; Dissimulação-12 (IQ) [2]; Observação-14 (Per+1) [4]; Ocultamento-12 (IQ) [2].

Perícias de Antecedentes: Boxe-12 (DX+1) [4]; Condução/NT8 (Automóvel)-11 (DX) [2]; Espadas de Lâmina Larga-11 (DX) [2]; Operação de Computadores/NT8-11 (IQ-1) [1]; Soldado/NT8-12 (IQ) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



Saltador Maulesel (“Mula”)

Por enquanto, a Ordem não é capaz de implantar com segurança a habilidade de saltar mundos em ninguém sem que venha com horríveis consequências. A ciência Nazista nunca se importou muito com essas consequências horríveis, é claro, mas essas consequências estão necessariamente recaindo, até aqui, em exemplares ideais do genótipo Ariano, em vez de vários esqueléticos *Untermenschen* (povos inferiores). (Ninguém, muito menos o Ordenführer, quer criar acidentalmente um bando de eslavos ou ciganos com habilidades

para saltar mundos.) Das fileiras de voluntários da Divisão Corvo, os torturadores selecionam um alvo com força física e resistência adequadas e, em seguida, gravam o código para saltar mundos em sua bioquímica. (Para uma amostra de seus métodos, veja a pág. 65.) O resultado — se ele sobreviver — torna-se uma casca estilhaçada, uma aberração sobre cujos ossos e tendões retorcidos os exércitos do Reich viajam para outros mundos. Ele se torna *ein Matulesel*, uma “Mula”, ao mesmo tempo lamentado e desprezado por seus antigos camaradas. Algumas Mulas (aquelas com a ampliação Salto por Massa, geralmente) permanecem na Borgonha para alimentar os portais dimensionais. Outras acompanham seus companheiros a outros mundos, para espalhar os horrores que os criaram.

Fazendo uma Mula

Use o modelo Soldado da Divisão SS Corvo convencional na pág. 193, mas substitua Hierarquia por Hierarquia Honorária 4 [4] e um Estigma Social (uma combinação de “aberração” e “propriedade valiosa”) [-10]. Se o MJ desejar, ele pode adicionar +1 ou +2 à ST [10 ou 20] e +1 ou +2 à HT [10 ou 20] ao modelo para refletir a seleção dos mais resistentes e fortes entre os recrutas para Mulas. O MJ também pode justificar deixar os atributos como estão, no entanto, na teoria de que as consequências da cirurgia ou os efeitos colaterais das injeções enfraquecem a cabaia de volta aos níveis “medianos”.

Adicione Saltador (Mundo) com as ampliações e limitações adequadas da pág. MB86 ou pág. 176. Outras limitações possíveis incluem Gasto Adicional de Tempo, Gatilho (Coquetel especial de drogas, -40%), Requer Preparo, Requer Recarga, Inconstante, e Uso Limitado. Quase todos os saltadores Nazistas têm a limitação de Quanta Limitadas (no mesmo quantum, -15%); quase nenhum deles tem a limitação de Duração ou a ampliação Confiável. A Ordem Armanen valoriza especialmente e tenta selecionar aqueles com Capacidade de Carga Adicional, Salto por Massa e Túnel.

A ciência Nazista inevitavelmente resulta em uma sucessão de desvantagens: Aparência (Sem Atrativos a Hediondo) [-4 a -16], Bioquímica Incomum [-5], Corcunda [-10], Deficiência Física [-10], Distúrbio Neurológico [-15 ou -35], Dor Crônica (geralmente enxaqueca) [-5 a -15], Enjoo Temporal [-10 ou pior, veja pág. 179], Epilepsia [-30], Gigantismo (+1 MT) [0], Incapaz de Sentir Prazer [-15], Insone [-10 a -15], Mau Cheiro [-10], Paranoia [-10], Problemas na Coluna [-15], Supersensitivo [-15], e Vício (Analgésicos) [-10].

Formas específicas de vantagem e desvantagens variam de acordo com a fonte da habilidade da Mula. O MJ deve se sentir à vontade para modificar a vantagem Saltador conforme mencionado acima. O MJ deve se sentir excepcionalmente à vontade para adicionar limitações e desvantagens horríveis aos seguintes pacotes:

Drogas (+10 pontos): Saltador (Mundo) (Quanta Limitadas: Quantum único, -15%, Teleporte Psíquico, -10%, Gatilho, -40%; -65%) [35]; e -25 pontos nas opções de desvantagem acima.

Cirurgia Cerebral (+10 pontos): Saltador (Mundo) (Quanta Limitadas: Quantum único, -15%, Teleporte Psíquico, -10%; -25%) [75]; Aparência (Feio) [-8], Feições Estranhas (Protuberância, cabeça com cicatrizes) [-2], Flashbacks [-10], Pesadelos [-5*]; e -40 pontos nas opções de desvantagem acima.

Implantação Glandular (+10 pontos): Paladar/Olfato Apurado 3 [6], Pelagem [1], Saltador (Mundo ou Espírito) (Quanta Limitadas: Quantum único, -15%, Atordoamento (da dor agonizante na virilha), -10%, Requer Recarga (1 hora), -30%; -55%) [45], Tolerância à Temperatura 2 [2], Visão Noturna 4 [4]; Aparência (Sem Atrativos) [-4], Atavismo por Estresse [-15*], Compulsão (Conferir hora) [-1], Daltonismo [-10], Feições Estranhas (Pelo branco no corpo) [-3], Luxúria [-15*].

Semeadura Demoníaca (+10 pontos): Elo Mental (Prole de Tychiron) (Universal, +50%; Mágica, -10%, Efeito Incômodo (Vozes Fantasmagóricas), -5%; +35%) [26], Saltador (Mundo) (Mágica, -10%, Inconstante (11 ou menos), -20%; -30%) [70], Voz Penetrante [1]; Assustar Animais [-10], Aversão (Espinhas) [-5], Desdobramento de Personalidade (Com prole demoníaca do Tychiron (6); Mitigador: Fórmula à base de ervas, mensal, restrita, -60%) [-12], Pouca Empatia [-20], Sadismo [-15*], Voz Irritante [-10], Vozes Fantasmagóricas [-15].

Existem outros procedimentos para aprimorar as Mulas:

Tratamento de Esteroides (-19 pontos): A Ordem coloca suas Mulas em um regime à base de esteroides anabolizantes para aumentar a ST (e, portanto, a capacidade de carga para outros mundos). Apenas Mulas para quem os esteroi-

des seriam imediatamente fatais (aquelas, por exemplo, com Bioquímica Incomum) ficam livres do tratamento. Para refletir esse tratamento à base de esteroide da SS, acrescente ST+3 [30] e PV+3 [6], e compre HT-3 [-30], Irritabilidade [-10*], Voz Irritante [-10], Estéril [0], e diminua um nível da Aparência [-4].

Enxertos Musculares de Chimpanzé (+6 pontos): Mulas promissoras (aquelas com a ampliação Capacidade de Carga Adicional ou Salto por Massa) também recebem enxertos de músculo de chimpanzé cultivados artificialmente. Supondo que eles sobrevivam ao processo de rejeição (pág. 65; o atributo drenado num sucesso é a ST, não a IQ), eles ganham ST de Levantamento +6 [18]. Ao contrário dos esteroides, eles não apresentam desvantagens concomitantes (exceto Suscetível a Doenças (HT-3) [-12] por conta dos imunossupressores, veja pág. MB158), e nenhum bônus de PV.

OUTROS OPOSITORES

Mago Cabalista

120 pontos

Este Adepto da Cabala é um oponente (ou aliado) bastante formidável, especialmente se ele é capaz de trabalhar sutilmente, sem que seus inimigos descubram que um mago está tramando contra eles. MJs ou jogadores podem modificar o custo do modelo e NH das mágicas, obtendo um nível mais alto ou mais baixo de Aptidão Mágica, ou aplicando uma limitação como Manifestação Obscura.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 10 [2]; Vontade 13 [0]; Per 10 [-15]; PF 13 [6]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aliados (Dois ultores, 6 ou menos) [5]; Aptidão Mágica 2 [25]; Hierarquia Cabala 3 [15]; Patrono (Grão-Mestre, 9 ou menos) [20]; Reivindicar Hospitalidade (Cabalistas) [5]; idioma apropriado (pág. 174) em nível Com Sotaque [4]; e uma entre: Memória Eidética [5], Obstinado [5], Reputação +1 [5], Status 1 [5], Versátil [5], ou +1 para Vontade [5].

Desvantagens: Código de Honra (Cabalista) [-5]; Dever (A Cabala, 6 ou menos) [-2]; Segredo (Cabalista) [-30]; e -30 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Distração [-15], Gula [-5*], Irritabilidade [-10*], Luxúria [-15*], Obsessão [-5* ou -10*], Segredo [-5 a -30], Senso do Dever [-2 a -15], e Timidez [-5, -10, ou -20].

Perícias Primárias: Duas mágicas de nível Difícil com NH 15, cada uma (IQ+2) [4], ou de nível Muito Difícil com NH 14†, cada uma (IQ+1) [4]. Nove outras mágicas de nível Difícil com NH 13†, cada uma (IQ-1) [1], ou de nível Muito Difícil com NH 12†, cada uma (IQ-2) [1]. Veja pág. MB304, ou **GURPS Magia**.

Perícias Secundárias: Astronomia/NT4 (Observacional)-13 (IQ) [4]; Conhecimento do Terreno (Reino Astral)-14 (IQ+1) [2]; Ocultismo-13 (IQ) [2]; Sonhos-12 (Vont-1) [2]; Taumatologia-14† (IQ-1) [4]; Trato Social (Espíritos)-14 (IQ+1) [2].

Perícias de Antecedentes: Bastão-10 (DX-1) [1]; Faca-11 (DX) [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† +2 pela Aptidão Mágica.

Através dos Quatro Reinos

Esses três pacotes, todos com 40 pontos, criam três tipos diferentes de habilidade Cabalística de cruzar dimensões. Adicione-os ao modelo Cabalista acima para um viajante mágico entre os Mundos Infinitos. Viajantes Planares usam a mágica de Viagem Planar (pág. MB251) para se deslocar de um mundo para outro. Os Saltadores de Espírito descobriram um ritual mágico que lhes permite adentrar em piscinas ou espelhos límpidos para sair do outro lado para outros mundos, se tiverem um minuto para inscrever as runas corretas e invocar Cardea, deusa das dobradiças. Os Caminhantes Dimensionais podem simplesmente encontrar e seguir os sinais de um mundo para outro, embora tais sinais possam não ser tão confiáveis quanto mágicas ou rituais. Sua vantagem é que suas habilidades funcionam mesmo em mundos sem mana.

Caminhante Dimensional: Oráculo [15]; Ver o Invisível (Fluxos Quânticos) [15]; Conhecimento Oculto (Portais)-13 (IQ) [2], Naturalista-13 (IQ) [4], Noção do Clima/NT4-13 (IQ) [2], Rastreamento-13 (IQ) [2].

Saltador de Espírito: Saltador (Espírito) (Mágica, -10%, Requer Preparo (1 minuto), -20%, Deslocamento Especial, -10%, Portal Especial (Superfície Reflexiva), -20%; -60%) [40].

Viajante Planar: Viagem Planar-14 (IQ+1) [4] conhecendo o Reino Astral e outros nove mundos alternativos, incluindo o paralelo nativo Cabalista.

Criminoso

52 pontos

Este é um bandido comum. Para um gênio do crime de alta classe que rouba Mona Lisas de Louvres alternativos ou seduz Catherine a Grande, paralela, use o Patrono e Desvantagens, e o pacote de Perícias Primárias adequado do modelo Burocrata do Ministério da Crise, na pág. 188. Use a mesma abordagem para “criminalizar” outros modelos conforme desejado. Por exemplo, para um assassino transtemporal, misture este modelo com o Mercenário da Desfechos Alternativos.



Atributos: ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 10 [2]; Vontade 10 [-5]; Per 12 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Grupo de Contato (Rua na cidade natal, NH-18, 9 ou menos, Razoavelmente Confiável) [15]; Patrono (Chefe do crime, 9 ou menos) [15]; e 20 dentre Agente Cativante [15/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Empatia [15], Identidade Alternativa [5 ou 15], Noção do Perigo [15], Reputação [Varia], Sorte [15], Venturoso [15], e Visão Noturna [1/nível].

Desvantagens: Cobiça [-15*]; Dever (Chefe do crime, 9 ou menos, Involuntário) [-10]; compre ou Inimigo (Patrulha (Divisão de Justiça ou Alfândega), Observador, 12 ou menos) [-15] e Estigma Social (Ficha

Criminal) [-5], ou Segredo (Criminal) [-20]; e -20 dentre Código de Honra (Piratas ou “Aceito Suborno”) [-5], Cleptomania [-15*], Compulsão [-5 a -15*], Covardia [-10*], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5], Luxúria [-15*], Obsessão (O grande roubo) [-5*], Preguiça [-10], e Reputação [Varia].

Perícias Primárias: Acrescente 16 pontos em perícias relevantes para sua atividade criminal. Por exemplo:

1. Contrabandista: Contrabando-12 (IQ+1) [4], Disfarce/NT8-12 (IQ+1) [4], Falsificação-11 (IQ) [4], e Ocultamento-12 (IQ+1) [4].
2. Ladrão: Arrombamento/NT8-12 (IQ+1) [4], Escalada-12 (DX+1) [4], Observação-13 (Per+1) [4], Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Sistemas de Segurança ou Vigilância)-12 (IQ+1) [4].
3. Mafioso: Armas de Fogo/NT8 (Pistola) ou Faca em 12 (DX+1) [2], Intimidação-12 (Vont+2) [8], Maça/Machado-12 (DX+1) [4], e Perseguição-11 (IQ) [2].
4. Saqueador: Arqueologia-10 (IQ-1) [2], Connoisseur (escolha)-13 (IQ+2) [8], Pesquisa/NT8-11 (IQ) [2], e Revistar-13 (Per+1) [4].
5. Sequestrador Temporal: Briga-12 (DX+1) [2], Dissimulação-12 (IQ+1) [4], Lábria-11 (IQ) [2], Sex Appeal-12 (HT+2) [8].

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (Base doméstica)-12 (IQ+1) [2]; Furtividade-11 (DX) [2]; Manha-12 (IQ+1) [4]; Surrupiar-12 (DX+1) [4].

Perícias de Antecedentes: Boemia-11 (HT+1) [2]; Comércio-11 (IQ) [2]; Jogos de Azar-10 (IQ-1) [1]; Sobrevida Urbana-12 (Per) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Suague

Para tornar um criminoso um suague, aplique a lente seguinte:

Suague (+40): Acrescente Agente Cativante 1 [15], Reivindicar Hospitalidade (Suague) [5], Strine (Com Sotaque) [4]; Código de Honra (Suague) [-5]; Conhecimento Oculto (Jogos de trapaça)-11 (IQ) [2], Mímica/Pantomima-11 (IQ) [1], Trato Social (Suague ou Máfia)-12 (IQ+1) [2], e 16 pontos em quaisquer perícias cobertas pelo Talento Agente Cativante (pág. MB90).

TRANSEUNTES

Expatriado

55 pontos

Um expatriado é alguém que voluntariamente deixou sua própria sociedade para viver, geralmente secretamente, em outra época ou dimensão. Muitos expatriados são renegados — desertores da Patrulha, Turismo Temporal Ltda. ou agências semelhantes.

Os expatriados escolhem muitas maneiras de se encaixar. Eles podem vender seu conhecimento especializado de alta tecnologia — ou usá-lo para impressionar os primitivos com seus poderes “mágicos”. Em uma viagem no tempo ou em um mundo histórico paralelo, um expatriado pode usar seu conhecimento do futuro para investir nas bolsas de valores, ganhar apostas esportivas, e assim por diante, tornando-se rico... a menos que ele acidentalmente mude a história e torne seu conhecimento prévio inútil.

Alguns expatriados são legítimos — “agentes permanentes” de uma organização que atravessa o tempo ou salta entre mundos. E em algumas campanhas, pode ser perfeitamente legal para um viajante se estabelecer em um tempo passado ou mundo paralelo, dentro de certas restrições. Nesse caso, agentes do Corpo Temporal ou PTs podem pedir ajuda à comunidade local de “expatriados”!

Um expatriado também pode ser um agente permanente para uma organização *Criminal* — possivelmente o capanga local do grande vigarista que os PdJs estão perseguindo.

Ainda outro tipo de expatriado é o naufrago. Ele não *pretendia* se estabelecer, mas seu meio de transporte quebrou — ou talvez ele tenha sido levado para longe de casa sem querer. De qualquer forma, ele está lá agora e precisa tirar o melhor proveito disso. Talvez ele queira voltar para casa; talvez ele esteja lá há tanto tempo que deseje ficar.

Na maioria das campanhas, os expatriados são PdMs ao invés de personagens jogadores, porque os PdJs estão viajando, e o expatriado é alguém que escolheu se estabelecer. Um expatriado pode ser o alvo de uma missão ou pode dar uma ajuda valiosa. Ou ele pode ser um “curinga” cuja presença não era conhecida pelos PdJs quando eles começaram sua missão.

Um expatriado geralmente tem uma Reputação, positiva ou negativa, em sua nova casa.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 10 [0]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [10]; Per 10 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Familiaridade Cultural (Cultura local) [1]; Riqueza (Confortável) [10]; o idioma local em nível Materna [6]; e 15 pontos escolhidos dentre: Aliado (Parceiro local, 15 ou menos) [9 ou 15], Favor [Varia], Grupo de Contato (Polícia ou mercados locais) [Varia], Patrono (chefão local) [Varia], mais Riqueza [Varia], e Status local 1 ou 2 [5 ou 10].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Profissionais) [-5], Generosidade Compulsiva [-5*], Inimigo (Quem quer que o perseguiu na Linha-Base) [Varia], Senso do Dever (Companheiros habitantes da Linha-Base na área local) [-5], Solitário [-5*], Teimosia [-5], e Xenofilia [-10*].

Perícias Primárias: Conhecimento do Terreno (área local)-12 (IQ+2) [4], Diplomacia-10 (IQ) [4], Trato Social-12 (IQ+2) [4], Manha-10 (IQ) [2], e 10 pontos em perícias profissionais (Comércio, Medicina, etc.).

Perícias Secundárias: Detecção de Mentiras-9 (Per-1) [2]; Jurisprudência (local)-9 (IQ-1) [2]; Operação de Computadores/NT8-11 (IQ-1) [1]; e 4 pontos em perícia para algum veículo local ou Cavalgar.

Perícias de Antecedentes: Boemia-11 (HT+1) [2]; Culinária (culinária local)-9 (IQ-1) [1]; Jogos de Entretenimento (passatempo local)-11 (IQ+1) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Historiador

80 pontos

Os historiadores são especialistas em encontrar informações necessárias para viajantes do tempo ou aventureiros transtemporais em campo, usando bibliotecas, mapas, bancos de dados de computador etc. Mas o valor do historiador não reside apenas no que ele pode pesquisar, mas no que ele já sabe. Os dois tipos genéricos de historiador são o tipo aventureiro, que gosta de se vestir com roupas de época e entrar nas culturas que estudou, e o acadêmico, que tem muita dificuldade em conectar seu conhecimento com os aspectos práticos da vida, mesmo em sua própria época.

Os historiadores podem ser generalistas, familiarizados com muitos períodos sem conhecimento profundo de nenhum, ou especialistas, que conhecem apenas uma era — digamos, a Londres do século 18 — mas podem nomear cada rua, pub e poste de luz. Ou podem ser historiadores cinematográficos, especialistas em tudo, desde a caligrafia de Brahms até os detalhes da vida amorosa de Nero, caso em que deveriam ter a perícia História! da caixa na p.182.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 9 [-10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 12 [-10]; Per 11 [-15]; PF 11 [6]; Velocidade Básica 4,75 [0]; Deslocamento Básico 4 [0].

Vantagens: Familiaridade Cultural (Era estudada) [1]; três idiomas em nível Materna ou Com Acento [12]; e 10 pontos dentre Adaptabilidade Cultural [10], Carisma [5/nível], Estabilidade no Emprego [5], Facilidade para Idiomas [10], Memória Eidética [5 ou 10], Obstinado [5], Riqueza [10], +1 Status [5], Versátil [5], e Voz Melodiosa [5].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5]; e -25 pontos dentre Curiosidade [-5*], Dever (Universidade, 12 ou menos; Inofensivo) [-5], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Distração [-15], Duro de Ouvido [-10], Indeciso [-10*], Ingênuo [-10], Inveja [-10], Oblívio [-5], Pacifismo [Varia], e Paralisia Frente ao Combate [-15].

Perícias Primárias: Assuntos Atuais/NT8 (Era estudada)-14 (IQ) [1]; Conhecimento do Terreno (Meio estudado)-15 (IQ+1) [2]; História (escolha)-18 (IQ+4) [20]; História (segunda especialidade)-17† (IQ+3) [1]; Pesquisa/NT8-15 (IQ+1) [4].

Perícias Secundárias: Escrita-13 (IQ-1) [1]; Operação de Computadores/NT8-14 (IQ) [1]; Oratória-13 (IQ-1) [1]; Pedagogia-13 (IQ-1) [1]; 8 pontos em uma especialidade acadêmica secundária, como Antropologia, Arqueologia, Ciência Política, Economia, Geografia, Linguística, ou Sociologia.

Perícias de Antecedentes: Administração-13 (IQ-1) [1]; Connoisseur (Antiguidades ou arte de uma era)-14 (IQ) [2]; Literatura-13 (IQ-1) [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Como valor predefinido de outra especialização de História.

Aluno

Os alunos geralmente são encontrados na companhia de historiadores acadêmicos e muitas vezes aspiram a se tornar essas figuras eminentes. (Outros, é claro, apenas aspiram sobreviver ao curso e se formar.) Se os personagens foram lançados no passado como resultado de um acidente de laboratório, um ou mais deles podem ser estudantes universitários. Uma vantagem que os alunos têm, que não deve ser esquecida, é que eles são relativamente jovens: podem ser capazes de se integrar mais facilmente em épocas anteriores, quando as pessoas envelheciam e morriam cedo. Um aluno também pode ter uma formação útil — por exemplo, alguém que passou um tempo como voluntário do Corpo de Paz pode ter vida mais fácil em culturas “primitivas”. Embora a maioria dos alunos seja Pobre, isso raramente importa em viagens no tempo e apenas ocasionalmente em aventuras transdimensionais (pág. 178).

Para simplificar, essa lente retrata um estudante de história, mas trocar História por qualquer outra disciplina acadêmica (ou por praticar a Boemia, em algumas universidades) deve ser trivial.

Aluno (-40 pontos): ST+1 e HT+1, IQ-2 [-20 líquido]; PF+2 [6]; apenas um idioma em nível Materna ou três em nível Rudimentar [6]; crescente Aparência [4 ou 12], Habilidade Musical [5/nível], Intuição [15], e Pouco Sono [2/nível] para vantagens possíveis, elimine Estabilidade no Emprego e Status das vantagens possíveis; substitua Código de Honra por Pacifismo (Assassino Relutante); crescente Acima do Peso [-1], Alcoolismo [-15], Boemia Compulsiva [-5*], Luxúria [-15*], Magro [-5], Preguiça [-10], e Teimosia [-5] para possíveis desvantagens; reduza o NH da perícia principal de História para 13 (IQ+1) [8], da Pesquisa para 12 (IQ) [2], e a especialidade acadêmica secundária para 4 pontos; substitua a especialização secundária de História, Administração, Connoisseur, e Pedagogia por 3 pontos em qualquer uma entre Boemia, Esportes (escolha), Instrumentos Musicais (escolha), Jogos de Azar, ou Perícias de Passatempo (qualquer).

Fundação Duncorne

Sempre tão enigmática, a Fundação Duncorne (pág. 40) persegue livros raros, compila tradições esquecidas e traça as linhas de fratura que cruzam a realidade. Seus eruditos têm mais do que sua cota de glória acadêmica, mas às vezes ainda agem menos professoral do que inquisitorial. Um Erudito da Duncorne parece ter acesso incrível a livros relatados como desaparecidos, antiguidades destruídas e algumas áreas raramente relatadas. Dependendo da campanha, os Eruditos da Duncorne também podem ter acesso a um Conhecimento Oculto, mágicas ou outras perícias arcanas.

Erudito da Duncorne (+55 pontos):

Acrescente Grupo de Contato (Colecionadores, contrabandistas, ou submundo do mercado paralelo, NH-18, 15 ou menos, Razoavelmente Confiável) [18] e Patrono (Fundação Duncorne, 12 ou menos) [20] como vantagens, e faça do Latim (Materna) um dos três idiomas; acrescente Aptidão Mágica 0 [5] e Intuição [15] como possíveis vantagens; acrescente Magnetismo Sobrenatural [-15] como possíveis desvantagens; as especializações de História devem refletir eras medievais ou mais antigas; substitua as Perícias de Antecedentes por Arqueologia-14 (IQ) [4], Connoisseur (Livros)-14 (IQ) [2], Linguística-14 (IQ) [4], Literatura-14 (IQ) [4], Ocultismo-14 (IQ) [2], Pesquisa/NT4-14 (IQ) [2], e Teologia (especialidade medieval ou mais antiga, como Suméria, Romana ou Zoroastriana)-14 (IQ) [4].

O novo pacote de Perícias de Antecedentes é o tipo de coisa que todos os Eruditos da Duncorne (ou pelo menos aqueles que recebem mais de uma bolsa) parecem saber... possivelmente aprendido nos seminários Duncorne somente para convidados. MJs ou jogadores mais preocupados com os pontos podem usar qualquer uma delas (exceto Connoisseur e Pesquisa) como a especialidade acadêmica secundária e reutilizar alguns desses 8 pontos também.

NATIVOS

Fornecer modelos para todos os residentes possíveis de todos os mundos alternativos possíveis está além do escopo deste livro. Os jogadores podem criar novos personagens a partir de qualquer momento

e lugar da história humana. Eles podem representar indivíduos “reais” que não alcançaram proeminência e não tiveram grande fama ou impacto histórico. Este tipo de personagem permite maior flexibilidade para o jogador e é certamente mais fácil de pesquisar. Dito isso, pode ser divertido e interessante jogar não apenas com um extratemporal, ou mesmo um extratemporal muito habilidoso, mas com um extratemporal famoso.

Uma das maiores oportunidades em uma campanha transdimensional é a de criar um personagem histórico como um PdJ ou PdM importante. Isso funciona especialmente bem em uma situação de mundo paralelo; um PdJ pode ser uma versão alternativa de Lawrence da Arábia ou Thomas Jefferson ou Mata Hari ou Sócrates, recrutado e treinado pelos saltadores de mundos. Mas também pode acontecer em um cenário de viagem no tempo. Mesmo que os paradoxos sejam possíveis, o PdJ poderia ter sido objeto de um “resgate” que o salvou de sua morte histórica sem deixar evidências. Isso pode variar de desaparecimentos históricos, como Amelia Earhart, a corpos “queimados irreconhecíveis” em um campo de batalha, ou mesmo a substituição de um cadáver clonado pelo personagem pelos viajantes do tempo!

O resultado é uma versão “alternativa” do personagem histórico... alguém com a mesma origem, mas um desenvolvimento diferente. (Para bons tratamentos fictícios desta ideia, consulte a série *Riverworld* de Philip Jose Farmer e “Mozart de Óculos Espelhados”, de Bruce Sterling e Lewis Shiner, na antologia *Reflexos do Futuro*.)

Os jogadores devem escolher cuidadosamente os PdJs históricos. Devem ser dignos de nota para serem interessantes, mas não tão impressionantes a ponto de desequilibrar a campanha. Os jogadores devem escolher indivíduos por quem tenham um interesse genuíno e cuja época desejam aprender. É função do jogador pesquisar e entender a pessoa bem o suficiente para representá-la no jogo. Quanto mais completo for o trabalho, mais rico será o personagem (e a campanha) por causa disso.

Mesmo que o MJ não queira abrir aquela caixa de marimbondos em particular em um jogo de viagem no tempo ou transdimensional, ele pode querer apresentar alguns PdMs de “grande renome” em papéis coadjuvantes ou de atores convidados.

Construindo Personagens Históricos

Atribua atributos de forma conservadora, com base em sua pesquisa. Escritores, artistas, cientistas e outros têm uma IQ mais alta; atletas e guerreiros, maior DX. A longevidade de um sujeito pode ser uma pista para definir a HT, mas lembre-se de que a longevidade deve ser considerada em relação ao tempo histórico. Uma pontuação de 11-12 ainda se destaca para os contemporâneos como acima da média ao longo do tempo; uma pontuação de 13 a 14 é notada imediatamente e marca a figura como um prodígio; 15+ devem ser reservadas para os tipos “melhores entre todos”: o IQ de Newton ou a Vontade de George Washington, por exemplo. Use Talentos e “aptidões” como Carisma, Destreza Manual Elevada, Habilidade Matemática, Versátil e assim por diante, em vez de aumentar os atributos. Lembre-se de que níveis dessas vantagens superiores a 3 também levam a reputações de líderes mundiais.

Vantagens são quaisquer talentos inatos possuídos pelo personagem ou adquiridos muito cedo na vida. Em geral, mantenha o total de pontos para desvantagens abaixo de -40; biógrafos e contemporâneos hostis exageram muitas falhas de caráter. As Peculiaridades são a fonte da diversão; toda grande pessoa os teve, e eles podem ser interpretados ao máximo e ajudar a trazer o personagem à vida. Vantagens e desvantagens extremas (aquelas que valem mais de 10 pontos) são mais apropriadas para jogos cinematográficos do que puramente históricos, embora vantagens estreitamente focadas em combate (como Reflexos em Combate) sejam geralmente mais realistas mesmo em níveis bastante altos. Lembre-se de definir a Hierarquia e o Status, embora isso possa não importar em um jogo através dos tempos com famosos resolvidores da coisa toda.

ARMAS DE FOGO

Todo o armamento NT9+ incorpora eletrônica avançada (veja *Armas Inteligentes*, pág. MB278).

Duas ou três perícias são geralmente proeminentes — devem ser definidas com o nível mais alto possível. Tenha em mente que um NH de 21+ é a maior da história: a Poesia de Shakespeare ou a Estratégia de Alexandre, o Grande, por exemplo. NHs de 19-20 são os “melhores do país”: o Sacar Rápido de John Wesley Hardin. Um NH de 16-18 ainda é suficiente para a fama duradoura: Composição Musical de Mussorgsky, talvez. Em seguida, determine as perícias secundárias — elas devem ser definidas igual à habilidade em que se baseiam (DX ou IQ), ou talvez um ou dois níveis acima. Os pontos restantes podem ser gastos para completar o personagem. Lembre-se de que perícias de “época” que podem parecer inúteis à primeira vista podem ser muito valiosas para um agente em um mundo primitivo.



Personagens de Notas de Rodapé

Muitos dos melhores agentes temporais são aqueles que podem ser chamados de “notas de rodapé históricas”. Eles tiveram carreiras interessantes e distintas... mas do ponto de vista do século 21, eles são menos relevantes. Como resultado, eles são mais fáceis de “resgatar” sem distorcer a história de um mundo. Interpretar tal personagem é um bom meio-termo entre uma pessoa verdadeiramente famosa e um ninguém imaginário.

ARMAS

AEM “Porpentine” FC/4: O Serviço Intermundos do Centrum usa essa arma eletromagnética como uma arma de fogo multiuso que pode disparar uma série de munições especializadas, que vão desde conjuntos de agulhas diamondoides antipessoais até ogivas antitanque. A tabela de munições lista um cartucho de “bala” sólido convencional; outros tipos incluem: colmeia (1d-1 perf, CdT×100, RCO 1, CPT \$4,4), HEDP (9d(10) e acompanhamento 1d+1[1d], CpT \$3,3), Borracha (2d(0,5) cont pdp, Distância 52/156, CPT \$1,1) e HE (7d+2(0,5) e acompanhamento 4d-1[1d], CpT \$1,1). Dispara C-Colmeias de 20 mm.

Simplemente folhear um dicionário biográfico, ou mesmo uma enciclopédia, fornece literalmente centenas de possibilidades para esse tipo de personagem — pessoas que foram proeminentes em sua própria época, mas não são muito conhecidas agora. A pesquisa sobre esse tipo de personagem também é muito educacional e uma grande fonte de ideias para aventuras e divergências sutis de mundos paralelos do tipo em que o Centrum se especializou.

“Eu Não Achava Que Você Fosse Real!”

Com a permissão do MJ, os jogadores podem pesquisar e criar personagens “históricos” que nunca realmente viveram, ou cuja realidade é duvidosa. Em muitos casos, a versão “real” de tal personagem está muito longe da versão lendária ou fictícia. O Rei Arthur, Robin Hood e Hércules são exemplos de personagens que *podem* ter sido baseados em um indivíduo histórico.

Essas pessoas também são PdMs muito bons, porque a primeira reação de quem os encontra é muitas vezes “Eu não achava que você fosse real!” Alguns personagens “reais” terão o mesmo efeito. Os espadachins D’Artagnan e Cyrano de Bergerac e os pistoleiros Wild Bill Hickok e Bat Masterson se enquadram nesta categoria. Todos eles realmente viveram, mas muitas pessoas conhecem apenas as histórias baseadas em suas façanhas e presumem que elas eram puramente fictícias. E a verdade sobre algumas dessas pessoas pode ser surpreendente... Bat Masterson, por exemplo, foi um cavaleiro da cidade de Nova York durante grande parte de sua carreira, e Davy Crockett foi membro do Congresso!

Agulhadeira: Uma pistola de ar de baixo calibre que geralmente dispara um pequeno dardo usando nada mais do que ar comprimido. Os dardos podem conter qualquer tipo de veneno, alucinógeno, droga, agente paralisante, microponto de rastreamento, etc. que a engenhosidade do Centrum ou da Linha-Base possa inventar. Muitas agulhas são biodegradáveis e desaparecem ao serem atingidas; o alvo pode nem saber que foi atingido (faça um teste de Percepção). Dispara Dardos Airdart de 5 mm.

Arma de Combate de Infantaria: Equipamento padrão para os militares dos Estados Unidos na Linha-Base (como o M-23A3), o ACI apresenta uma configuração “acima e abaixo” combinando um rifle de assalto de calibre médio com um suporte modular sob o cano para lançadores de granadas, projetores de anel de vórtice ou espingardas. As granadas podem ser disparadas em quatro modelos: explosão no ar, impacto com retardo (para disparar através de portas para explodir dentro de uma sala), “janela” (com retardo para disparar através de aberturas) e impacto convencional. Dispara ACI de 6,8 mm.

Pistola Atordoadora “Pandar” FC/3: Esta “pistola de atordoamento” é a arma opositora padrão do Serviço Intermundos do Centrum. Baseado em uma tecnologia de disruptor neural que desafia as tentativas da Linha-Base de exploração técnica, o Pandar produz um ataque de atribulação: a vítima pode tentar resistir com um teste de HT, com uma pe-

nalidade dependente da arma e um divisor de armadura (2) (ou seja, a vítima recebe um bônus de +1 na HT a cada RD 2 no local atingido). Um fracasso resulta em paralisia por um número de minutos igual à margem de fracasso.

Pistola Electrozap: A “zat” é uma eletrolaser de alta potência transportado por agentes de Patrulha e guias da Turismo Temporal. Eletrozaps muitas vezes são disfarçadas, e um infeliz nativo transtemporal encontrando uma zat perdida num pedaço de pão ou bengala tornou-se uma piada comum.

Pistola de Serviço da Infinity: Substituindo uma miscelânea de pistolas de 9 mm e 10 mm, a PSI dispara uma bala telescópica com cartucho de última geração com propelente eletrotermalquímico. Ele provou ser popular, mas a capacidade de produção limitada e a qualidade duvidosa da munição retardaram sua adoção. Dispara munição Sem Cartucho Infinity de 10 mm.

Rifle Express Baker & Alvarez .591: Este é o rifle padrão para a caça de dinossauros vendido em lojas de artigos esportivos de alta qualidade na Linha-Base. Adaptado de um desenho de fuzil antimaterial, é ilegal possuí-lo na maioria das nações da Linha-Base e até mesmo em alguns estados Americanos. As agências de caça muitas vezes os alugam aos clientes. Todas as armas da B&A são de altíssima qualidade (ver pág. MB280). Dispara Nitro Express .591.

StG 03: A Mauser Sturmgewehr 03 é a principal arma de infantaria para os militares Alemães do Reich-5, incluindo a Divisão SS Corvo. É bem construído e robusto, mas requer muita manutenção preventiva e limpeza. Como o ACI, ele possui uma montagem na parte inferior do cano para um lançador de granadas. Dispara munição Sem Cartucho de 7,92 mm.

Tabela de Munições

NT: O Nível Tecnológico da munição.

PPT: Peso por Tiro, em kg.

CPT: Custo por Tiro.

NT	Munição	PPT	CPT
9	Dardo Airdart de 5 mm	0,018	\$0,70
9	ACI de 6,8 mm	0,007	\$1,30
9	Sem Cartucho de 7,92 mm	0,016	\$2,90
9	Sem Cartucho Infinity de 10 mm	0,009	\$3,00
9	Nitro Express .591	0,195	\$18,00
9	C-Colmeia de 20 mm	0,027	\$1,10



Tabela de Armas

NT Arma Dano Prec Distância Peso CdT Tiros ST Magnit. RCO Custo CL Obs.

ARMAS DE FEIXE (PISTOLA) (DX-4, outras Armas de Feixe-4 ou Armas de Fogo (Pistola)-4)

9^	Pandar FC/3, 10 mm	2HT-4(2) at	2	200/600	0,18/0,05	3	104(3)	2	-1	1	\$260	4	[1]
9	Pistola Eletrozap, 80 mm	1d-1 qmd sob	4	80/240	1,8/0,5	1	87(3)	6	-3	1	\$12.000	4	[2]
conjunto		HT-6(2) at											

ARMAS DE FOGO (PISTOLA) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo -2)

9	PSI, 10 mm	4d+1 pa+	3	280/3.200	1,7/0,35	10	15+1(3)	8	-2	3	\$1.200	3	[3]
9	Pistola Agulhadeira, 5 mm	1d-1 pa	1	100/390	1/0,5	3	25+1(3)	5	-3	2	\$200	4	

ARMAS DE FOGO (RIFLE) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo -2)

9	Porpentine FC/4, 20 mm	7d+2 pa++	2	260/780	11/0,39	1	9+1(3)	4†	-6	5	\$4.200	1	[4]
9	ACI, 6,8 mm	6d pa	5	570/3.700	2,4/0,25	15	30+1(3)	10†	-3	2	\$430	1	[5]
9	Rifle Express, 15 mm	6d×3 pa+	5	2.600/11.000	18,5/0,2	1	1(3)	13B†	-10	6	\$4.800	2	
9	StG 03, 7,92 mm	7d+1 pa	4	1.200/5.300	5/0,9	20	40+1(3)	8†	-4	2	\$1.000	1	[5]

Observações

[1] Energia por Tiro (EPT) 0,86, C/104 eShots.

[2] Energia por Tiro (EPT) 10, D/87 eShots.

[3] Energia por Tiro (EPT) 2,3, C/39 eShots.

[4] Energia por Tiro (EPT) 19, 2C/9 eShots.

[5] Normalmente acopla um lançador de granadas integralmente.

CAPÍTULO SETE

CAMPANHAS INFINITAS

O brilho do calor da noite obscureceu os clarões de bronze nos escudos, e as nuvens de poeira sufocante abafaram o som de 100 pares de botas com tachas batendo na parte árida do deserto. As cristas das crinas de cavalo escarlates eram cinzentas com a areia do Saara soprada pelo vento.

Até mesmo o brilho das pontas das lanças foi amansado, embora por óleo preto cuidadosamente untado, em vez de ferrugem ou poeira.

Quando os soldados chegaram ao topo da colina, eles se espalharam de maneira profissional, mantendo-se abaixados e saltando sobre o cume, expondo-se o menos possível contra o céu

violeta. Eles desceram a colina, suas botas rasgando o pequeno mato agarrado a sua lateral.

Clodius Terentius Niger observou seus homens avançarem, notando com aprovação que cada homem mantinha seus companheiros na linha dos olhos, mas mantinha os olhos fixos na próxima crista. *Não queremos ser surpreendidos por outro ninho de metralhadora.* Ao pensar nisso, Niger massageou reflexivamente a velha cicatriz em sua garganta e mandíbula. Um dos homens abaixo assobiou e seu manípulo foi ao chão, meros pedaços imóveis contra as rochas do deserto Egípcio. Todo a centúria seguiu o exemplo, esperando enquanto o avião zumbia no alto.

Apenas um avião de reconhecimento, Niger concluiu, enquanto as lentes enterrada profundamente em suas maçãs do rosto registraram uma visão ampliada do céu e jogaram o esquema resultante contra suas retinas. *Um Me-109 F-5, equipado com câmeras em vez de armas.* De certa forma, é claro, isso seria mais mortal para seus homens, se as câmeras pudessem localizá-los e se as fotos chegassem às pessoas certas sob o comando de Rommel.

E Rommel teria essas pessoas, ou a Última Centúria não teria sido enviada atrás de seu flanco sul. Era assim que as Regras funcionavam. Foi assim que o Jogo foi jogado.

“Tempo rápido.” Niger assobiou para seu segundo, que passou a palavra entre as fileiras. No próximo cume, os homens o sobrepassaram e continuaram se movendo,

algum silêncio sacrificado por maior velocidade. *Não precisamos fugir do avião,* pensou Niger. *Só temos que evitar virar notícia.*

Os implantes em suas coxas derramaram catalisadores em seu sangue, oxigenando suas fibras musculares e fazendo as palmas de suas mãos coçarem para o combate. Suas pernas dispararam e novamente seus homens pularam para frente, mantendo-se quase sem esforço. *Amanhã pagaremos por isso,* veio o pensamento irônico em meio à corrida eufórica de velocidade. *Mas Rommel vai pagar esta noite.*



Uma campanha transdimensional ou de viagem no tempo é, quase por definição, o tipo de jogo mais livre que existe. Quaisquer que sejam os limites da realidade, quem quer que sejam os bandidos, por mais severa que seja a aplicação da lei local em qualquer mundo em particular, os heróis sempre podem ir para outro lugar.

Ainda assim, tal campanha, quaisquer que sejam seus detalhes, deve sempre responder a certas perguntas. A mais básica delas é “Tá certo, como chegamos aqui?” — para a qual veja *Viagem Transdimensional*, na pág. MB529, ou *Física Temporal*, na pág. 153 — e “O que devemos fazer agora que estamos aqui?”

O RPG tem a ver com a solução de problemas e a realizar ações dentro de uma estrutura de regras definida. Logo,

Para mim, todo o passado está cheio de alternativas, e ninguém pode mostrar, ninguém tentou realmente mostrar que não eram alternativas reais.

– G.K. Chesterton,
“O Crime de Comunista”

este livro contém regras para viagens dimensionais e viagens no tempo, nos mais variados estilos. É muito importante entender que as “leis da viagem no tempo” ou “universos quânticos” fornecidos são projetados para serem (esperamos) razoáveis e consistentes, como

qualquer boa ficção científica. Mas eles são imaginários, e sua intenção é fazer com que os jogadores usem suas cabeças para cumprir suas missões. Se elas não se adequarem ao seu estilo de jogo ou ao seu grupo, modifique-as até que isto aconteça.

PREMISSAS DA CAMPANHA

O primeiro passo, então, é decidir sobre as regras, ou pelo menos algumas diretrizes, para sua campanha. Em gêneros descontrolados, como viagem no tempo, ou mesmo em cenários (um pouco) mais restritos como os Mundos Infinitos, é importante fazer com que seus jogadores aceitem essas diretrizes também, antes que o primeiro dado seja lançado. Caso contrário, você está se preparando para um jogo cheio de exceções exigentes, quase-paradoxo intencional e irritação facilmente evitável.

O DILEMA DO HARDWARE E A INCOMPATIBILIDADE DO SOFTWARE

ou, Por que o Maior Problema Não É Tão Grande Assim

O futuro pode atingir o passado de forma realmente estrondosa. Imagine os efeitos de um moderno pelotão de infantaria da OTAN, com seus fuzis de assalto, lança-granadas, coletes à prova de balas de Kevlar e assim por diante, contra uma legião romana. Adicione alguns morteiros ou metralhadoras, sem falar nos veículos, e a situação fica ainda mais sombria. Os analistas militares Trevor e Ernest Dupuy, tentando calcular a “letalidade absoluta” das armas, concluíram que um fuzil é centenas de vezes mais mortal do que uma espada.

Por causa desse desequilíbrio, a maioria dos jogos de viagem no tempo tentou criar alguma limitação mecânica no poder de fogo que personagens que viajam no tempo podem levar ao passado. (Raramente se vê personagens contemporâneos indo para o futuro e sendo destruídos por armas laser.) Às vezes, os viajantes são proibidos de carregar metal, ou lhes é imposta uma “escala de energia” arbitrária (como a escala de Dupuys).

Mas isso não resolve o problema: a dificuldade não é controlar o hardware, mas sim de compatibilidade de software — ter certeza de que as intenções do MJ atendam às expectativas dos jogadores.

Se o que os jogadores realmente querem fazer é enfrentar legionários romanos com metralhadoras e tanques, quaisquer regras arbitrárias criadas com o propósito de impedi-los causarão descontentamento e tentativas de contorná-las. Por outro lado, se os jogadores estão interessados em resolver problemas históricos com o mínimo de violência possível — e quando for necessário lutar, enfrentar os oponentes em igualdade de condições, espada contra espada, em vez de simplesmente explodi-los com um poder de fogo futurístico — então não serão necessárias muitas restrições; o Serviço do Tempo (por meio de seu fiel representante, o MJ) simplesmente diz “é importante que vocês não possuam ou façam nada que revele sua condição de viajante do tempo”, e pronto.

Isso não é uma alegação de que um tipo de jogo é “melhor” do que outro (embora a solução de problemas receba

um mais interessante que os tiroteios). É uma argumentação no sentido de que o MJ e seus jogadores precisam concordar sobre o tipo de coisas que eles querem que aconteça no jogo, antes de se lançar em aventuras.

PARÂMETROS

Escala

Escala é o nível em que os personagens estão interagindo com o mundo e os resultados de suas ações nele. Os heróis estão atuando em uma *escala prosaica*, vivendo dia a dia, esperando vender (ou interceptar) um cartão de beisebol do novato Fidel Castro em Gernsback? Ou eles estão atuando em uma *escala épica*, salvando o continuum e dobrando histórias como caramelo?

Normalmente, a escala se ajusta de acordo com o poder dos personagens. Obviamente, o MJ pode criar aventuras envolventes e emocionantes ou comédias descompromissadas lançando os oprimidos em grandes lutas. Ou um jogo de alta pontuação ainda pode ter uma escala prosaica, como uma versão DIATE de *Chumbo Grosso*.

O cenário padrão dos Mundos Infinitos é algo entre a escala prosaica e a escala épica; uma equipe da Patrulha pode resgatar um turista um dia e sabotar uma invasão da SS na próxima semana. Isso ocorre pelo próprio design; fazer mudanças na escala ajuda a evitar a monotonia de “outro dia, outro mundo”. Para um jogo em escala prosaica, suagues ou bandidos

comuns, guias de passeios temporais ou historiadores acadêmicos são protagonistas (ou antagonistas) decentes. Um jogo totalmente épico exige Patrulheiros realmente habilidosos, agentes da DIATE ou agentes Destacados do Centrum.

Escopo

Escopo é o que os PdJs podem ver, tocar, influenciar e matar. Onde a escala se refere a por que eles passam pelo portal do tempo (para salvar uma vida? Ou para salvar a humanidade?), O escopo lida com o quê, quem e (às vezes) como. Uma campanha que lida com apenas uma aldeia, uma década ou mesmo uma cronologia é menor em escopo do que uma campanha com ramificações em uma civilização, em toda a história ou nos Mundos Infinitos. A escala aumentada geralmente define um escopo maior, mas nem sempre. Uma campanha de escopo maior pode percorrer dois quanta pelos prosaicos riscos à vida de uma mulher sequestrada... ou um pesquisador dos Paralabs e seus assistentes podem evitar um grande tremor de realidade com uma viagem de um dia a um portal de acesso no deserto Turco.

No cenário padrão de Mundos Infinitos, o escopo é bastante amplo. Supõe-se que os personagens saltem muitos mundos, e a Patrulha tem responsabilidades abrangentes, com autoridade igualmente abrangente. Parte da diversão do cenário dos Mundos Infinitos é seu amplo escopo, e o papel principal desempenhado nele pela Patrulha — ou seja, os prováveis PdJs.

Limites

Os limites são as margens — implícitas ou explícitas — do cenário e da ação. Se a escala responde por que, e o escopo responde quem, e o quê, então os limites respondem pelo onde (ou, em um jogo de viagem no tempo, quando). Onde está a ação e onde está “fora do enquadramento”? Os limites também restringem as possibilidades: quantos tipos de viagem no tempo ou dimensão existem? Magia e psiquismo funcionam, e os PdJs têm acesso a alguma delas? Isso não é uma coisa ruim — uma infinidade de histórias pode parecer terrivelmente imponente para um mestre e, eventualmente, menos interessante para os jogadores do que um mero “monte de histórias” conectadas por alguma suposição ou tema subjacente.

O cenário padrão de Mundos Infinitos tem limites bem amplos e difusos. Quase tudo está em algum lugar, e o MJ pode fazer de qualquer um deles o centro de uma aventura ou de uma campanha inteira. Por outro lado, a campanha do MJ pode reduzir os limites para o que ele quiser. Ele pode essencialmente ignorar todos os “espetáculos secundários” e se concentrar puramente na competição entre a Infinity e o Centrum, ou fazer do jogo um estrondo polpudo entre a tripulação do *USS Eldridge* (pág. 163)

e a Divisão SS Corvo, ou apresentar a disputa da Fundação Duncorne e da Cabala para decifrar os mistérios da realidade como a única questão importante. O MJ pode até mesmo deixar de lado elementos inteiros do cenário; remova a Cabal, Reich-5, a DIATE, ou a magia, e ainda funciona. Ou simplesmente nunca os mencione e pressuponha que eles estão no Quantum 3 fazendo algo terrivelmente excitante, mas de alguma forma não muito crucial para o negócio em questão.

Acréscendo Mundos

A suposição básica do cenário dos Mundos Infinitos é “seja o que for, está lá fora, em algum lugar, mesmo que ninguém saiba ainda, a menos que isso destrua o seu jogo.” Introduzir os Mundos Infinitos em um mundo de jogo existente é tão fácil quanto fazer os Batedores aparecerem e pedirem instruções de seus PdJs — ou fazer com que o Serviço Intermundos apareça e tente matá-los! Introduzir um mundo de jogo existente em uma campanha de Mundos Infinitos é igualmente fácil: qualquer mundo de jogo pode existir em algum lugar nos Mundos Infinitos como um paralelo em um quantum raramente visitado, como um universo de bolso criado pela Cabala ou como resultado do Centrum adulterando com um eco! Se o seu mundo de jogo depende de algum Vasto Mal Cósmico Que Transcende Meros Mundos, ele pode ser vinculado aos tremores de realidade (ou à Cabala) com o mínimo de estresse. Se o seu mundo de jogo tem magia estranha, ou tecnologia estranha, fique tranquilo; não é mais esquisito ou mais estranho do que Merlin, e, se você estiver preocupado com a Varinha do Desaparecimento do Centrum desequilibrando a campanha, você sempre pode decidir que essa esquisita estranheza só funciona em seu mundo nativo.

Terras do Futuro

A maioria dos cenários de ficção científica existentes, e a boa parte dos cenários potenciais, ocorrem em uma Terra futura bem após o “dia atual” de 2027 dos Mundos Infinitos. Existem três maneiras básicas de conectar essa Terra futura ao cenário dos Mundos Infinitos:

Outra Anomalia: Esta Terra futura tem algumas características estranhas que a tornam “segura” para o MJ quebrar a regra geral do cenário de “sem futuros”. Se o mundo estiver em um quantum fora do caminho, ele nem mesmo afetará muito o cenário, desde que ele não desenvolva a paracrônica em larga escala, e desde que ninguém possa roubar sua tecnologia muito facilmente.

Com Paracrônica: Adicione a paracrônica à Terra futura e uma organização análoga à Patrulha Infinity. O Van Zandt desta Terra descobriu a paracrônica há 30 anos, em 2198, e todo o cenário sobe alguns degraus. É uma quantidade enorme de trabalho em alguns aspectos (Reich-5) e bem transparente em outros (a Cabala e o Centrum).

Ramificação Futura: A Terra futura é o futuro de algum eco, paralelo ou de outra dimensão alternativa. Talvez esta seja a única cronologia com um “futuro” definido, e todas as outras são potenciais caóticos (pág. 170). Talvez todos os mundos tenham futuro, mas a maioria deles é inacessível. Um Portal de Thoth, um sequestrador temporal errante ou um cataclismo pode levar os PdJs ao futuro de qualquer Terra sem nenhum dano real ao cenário, e movimentos semelhantes podem trazê-los de volta. Um Portal de Thoth permanente ou recorrente é provavelmente a maneira mais plausível de lidar com vários deslocamentos, se necessário.

PARAFÍSICA

Em certo sentido, a questão da física subjacente à campanha é uma questão marginal. Quem pode chegar onde e como? Examine as opções em *Física Temporal* na página 153; elas moldam as histórias que você pode contar. A chave é manter as regras transparentes para os jogadores e fazer com que eles concordem em aceitá-las — ou fazer da busca para sabotá-las uma parte clara do jogo para que você possa se preparar para isso. Um método de definir a para física pode ser a regra do toque. Descreva sua para física em termos de um cenário já familiar para seus jogadores: “A viagem no tempo é como o *Exterminador do Futuro*; em uma só direção, e você tem que chegar nu.” No entanto, certifique-se de ter mais familiaridade do que seus jogadores — você não quer ficar preso na “viagem no tempo de *Jornada nas Estrelas*” com jogadores que assistiram *Voyager*.

A campanha padrão dos Mundos Infinitos estabelece algumas regras bastante rígidas: os transportadores só podem viajar ao longo do mesmo quantum sem um projetor (ou seja, sem a permissão do MJ); não há viagem no tempo realmente confiável; a estrutura quântica mantém os mundos problemáticos longe de sua base. Em seguida, ela se esgueira e insinua brechas, caso o MJ decida explorá-las: portais de acesso, Portais de Thoth e cataclismos cuspidos mana de pinguins Comunistas e Nazistas Argentinos por toda parte, por exemplo.

PERSONAGENS

Assim que as bases da campanha forem estabelecidas, é hora de pensar nos personagens. Aqui, ainda mais do que os parâmetros anteriores, consultar os jogadores pode ser muito recompensador para um MJ que busca evitar incompatibilidade de software e o consequente “conflito de posições”.

Nível de Poder

Basicamente, é “quantos pontos os personagens têm?” Junto da escala e do escopo, isso determina muito da sensação do jogo.

Na campanha padrão dos Mundos Infinitos, os Patrulheiros Infinity com cerca de um ano de experiência têm entre 180 e 200 pontos; um soldado médio com a mesma experiência tem cerca de 90 pontos; um soldado de uma das forças especiais tem cer-

ca de 220. Um civil habilidoso com bastante mais experiência varia, mas oscila entre 100 e 150 pontos. O MJ pode mexer nessas pontuações; por exemplo, as forças especiais podem ser ainda mais competentes, ou a Patrulha pode baixar um pouco as exigências em sua busca desesperada por preencher suas fileiras. Nos níveis padrão, isso dá um resultado bastante confiável para as perícias da Patrulha; os problemas que enfrentam vêm principalmente de fora, não de sua própria incompetência. Isso privilegia a tática do jogador sobre os dados, mas deixa bastante coisa ao acaso.

Nicho

Este parâmetro também pode ser chamado de “papel” ou “habitat”. Quem são os PdJs e por que eles andam juntos? Foram todos sequestrados por viajantes do tempo, recrutados pela Desfechos Alternativos, contratados pela Estrela Branca, ou (des)afortunados o suficiente para estarem no caminho do cataclismo?

A campanha padrão dos Mundos Infinitos favorece personagens com pelo menos alguns escrúpulos morais; até o Centrum tem um código de conduta rígido.

O cenário dos Mundos Infinitos presume algum tipo de conexão com a Infinity Ilimitada, de preferência a Patrulha, mas dificilmente obriga que seja assim. Não importa a preferência dos jogadores, há alguém nos Mundos Infinitos que pode se adequar a eles, ou que pode ser adaptado com pouco trabalho.

Liberdade

O que os PdJs podem fazer? Quem os impede ou o quê? Algumas das respostas a esta pergunta são inerentes à metafísica da campanha: se a viagem no tempo for impossível, os PdJs não poderão viajar no tempo. Outros são inerentes ao nicho do grupo; Os Patrulheiros da Infinity não podem operar tráfico de drogas e assassinar

extratemporais inadvertidamente. Felizmente, os jogadores não se importarão com algumas restrições em suas ações, mas quase sempre querem entendê-las logo de cara, a menos que a natureza da restrição seja considerada um quebra-cabeça no jogo.

A campanha padrão dos Mundos Infinitos favorece personagens com pelo menos alguns escrúpulos morais; até o Centrum tem um código de conduta rígido e uma ideologia não totalmente desprezível para apoiá-la. No entanto, personagens amorais convictos sempre se sentirão acolhidos pelos suáguos; os menos convictos podem trabalhar com a Cabala. Personagens do tipo “Senta o dedo nessa p... e que vá tudo para o inferno” podem encontrar uma saída socialmente aceitável na Desfechos Alternativos, ao custo de um organograma mais rigoroso.

Benefícios

Os PdJs têm acesso a algo fora do comum — magia, psiquismo, equipamento NT10 secreto? Em algumas campanhas, é claro, um portal transdi-

mensional, ou um isqueiro Zippo, pode ser seu único benefício. Em outras, os jogadores podem escolher o que quiserem, em nome de infinitas opções. Uma questão-chave que o MJ deve considerar, e talvez obter a opinião dos jogadores: seus oponentes comuns também têm esses benefícios? Os viajantes do tempo podem ter a única máquina do tempo que exista, mas nada mais de especial para mantê-los vivos. Psis pode atrair a atenção de psis malignos em busca de recrutas ou de competição. Pode ser divertido surrar os nativos por possuir um benefício imbatível uma ou duas vezes, mas isso acaba cansando. Certifique-se de que haja competição suficiente — mesmo com benefícios inteiramente diferentes — para manter os aventureiros desafiados.

Na campanha padrão dos Mundos Infinitos, os semelhantes tendem a lutar entre si. A Infinity luta contra o Centrum, seu oposto ideológico, usando paracrônica quase idêntica. A Cabala tem magia, mas tende a atrair inimigos mágicos das fendas da realidade. Isso mantém a tomada de decisões táticas bastante rápida e, mais importante, permite que os jogadores construam personagens eficazes e focados sem ter que depender de Escudo Mental e Abascanto o tempo todo. Se magia ou psiquismo aparecem na vida da Patrulha, eles ficam restritos a um mundo como um obstáculo especial... eles não os perseguem através de quanta.

GÊNERO E Modo

Gênero

Essencialmente, o gênero é o tipo de história que você está contando e indica a ampla gama de elementos da história, cenário e obstáculos que os jogadores provavelmente encontrarão. Enquanto os vários mundos dos Mundos Infinitos abrangem todos os tipos de gêneros, a campanha como um todo pode ficar dentro de um. Um jogo focado na Patrulha Infinity ou no Centrum provavelmente será uma campanha de ficção científica, com detalhes da teoria da viagem dimensional, equipamento técnico fantástico e clidínâmica aplicada dividindo igualmente a narrativa. Um jogo com foco na Cabala tende à fantasia (se enfatizar os magos) ou ao terror (se enfatizar os monstros). Um jogo ambientado inteiramente em Lenin-6 (pág. 130) provavelmente será uma história de guerra, lidando com escolhas táticas e estresse psicológico.

Uma campanha de mundos alternativos depende menos do gênero do que a maioria, embora alguns MJs queiram a unidade temática extra que um único gênero fornece, para neutralizar o efeito da falta de foco por causa dos diversos cenários. Ainda assim, as fronteiras entre os gêneros são, na melhor das hipóteses, fluidas.

Conspiração: Jogos de conspiração são sobre incerteza e paranoia. Não confie em ninguém; Nada é o que parece. No cenário dos Mundos Infinitos, isso pode ser um jogo de espionagem do tipo “casa dos espelhos” com agendas incertas na Torre Infinity, ou uma tentativa direta de desvendar as tramas secretas do Serviço Intermundos (ou da Ordem Armanen) através dos quanta.

Ficção Científica Histórica: Este subgênero toma a ênfase da ficção científica na extrapolação e nas perguntas “E se?”, e a aplica à história. Um jogo como este concentra-se nos paralelos, especialmente aqueles com apenas o mínimo de magia ou psi para distorcer um pouco as coisas. O objetivo deste jogo é encontrar histórias novas e estranhas, procurar novas culturas e civilizações e observar (ou dirigir) sua interação. Mudar a história pode ser um objetivo para jogadores de jogos de ficção científica histórica.

Ficção Científica Técnica: Este subgênero concentra-se nas questões da física inerentes às viagens no tempo ou transdimensionais. Se o MJ tem uma mentalidade cósmica, as grandes questões sobre a origem dos Mundos Infinitos, ou a natureza dos tremores de realidade, podem ocupar o centro da narrativa. Os jogadores podem querer disparar paradoxos de propósito ou se divertir enganando o Efeito do Observador.

Fantasia: Os jogos de fantasia são sobre o ilusório, sobre magia e coisas que simplesmente não podem existir. O poder e a selvageria variam amplamente. Em grande medida, os Mundos Infinitos já são um cenário de “fantasia científica”. Não se preocupe com extrapolações; apenas se deixe levar pelo próximo cataclismo até o paralelo seguinte e maravilhe-se com ele. Este gênero tem muito em comum com supers, que seria, na prática, seu próprio tópico.

Modo

O modo é como você aborda o gênero; se o gênero é o holofote, o modo é o filtro na lente que lhe dá cor. Você pode combiná-los, mas usar modos demais deixam o jogo meio turvo, não multicolorido.

Ação: É tudo adrenalina e grandes explosões, no modo de ação a história é justamente o motivo de haver cenas de lutas, perseguições e fugas. Campanhas da Desfechos Alternativos, ou operações de comandos contra a Divisão Corvo, ou saltos através de Segundas Guerras Mundiais alternativas, agradam os entusiastas da ação.

Cinematográfico: Nesse primo do modo de ação, a cena de luta sempre termina com o vilão escapando até a última aventura, os bandidos sempre descubrem o herói próximo a um cais de lanchas, e a fuga é sempre no último segundo. O drama é sagrado, muito acima do realismo. Este modo implica em heróis maiores do que a vida, porque do contrário, eles podem perder!

Sombrio: Não há moralidade e o poder corrompe. A Infinity é repugnante, o Centrum é implacável e o CINU é sedento por poder. As únicas pessoas com quem os PdJs podem contar são uns com os outros... talvez. Fazer o melhor que você pode por um mundo é sua própria recompensa, e impedir que os famintos por poder transformem isso em uma refeição está em segundo lugar.

Espinhento: Um jogo espinhento é cínico e “realista”. (Mas não é realista ao ponto de abandonar a paracrônica, é claro.) A história é suja e fedorenta; os heróis também têm culpa no cartório, e as balas matam você em uma agonia prolongada, chorando pela mãe de um mundo que você nunca verá novamente. Pode haver caras bons, mas não virtuosos.

História Hollywoodiana: Quando a lenda sobreviver à realidade, interprete a lenda. Os heróis são heroicos, nobres e bonitos. Sempre há um lado do bem e um lado do mal, e o bem são os PdJs e seus aliados. Se a Infinity não é a mocinha, vença-a com a ajuda de Joana d’Arc ou Robin Hood.

Investigativo: O foco está na resolução de quebra-cabeças. O que aconteceu em Enigma? O que exatamente são tremores de realidade? Por que o Centrum está matando os grandes chefes da Europa? Uma variante do modo investigativo é o modo exploratório ou “diário de viagem”; o mistério se torna um pretexto para visitar novos mundos e jogar neles.

Aventura: Uma mistura dos modos História Hollywoodiana e Cinematográfico, com uma dose de diálogo exagerado e vilões cruéis, muito cruéis. Aventura mistura Nazistas Temporais, dirigíveis Confederados e raios de calor Marcianos em um jogo ritmado, impulso narrativo e sessões terminando no ápice do suspense.

Bobo: Este modo apresenta coisas para pura diversão; provavelmente funciona melhor com heróis independentes. Talvez eles sejam uma equipe estrelada dos Segundos Maiores Heróis da História, ou detetives particulares decididamente desse gênero viajando pelo cosmos em um Buick 1957 preto pilotado por uma IA.

Technothriller: Deus está nos detalhes. Quer se trate de um thriller transtemporal perfeito de arremetidas ou uma descrição amorosa de submetralhadoras alternativas, ele combina o impulso narrativo e o suspense com o planejamento tático. Qualquer coisa com uma estrutura de “missão” funciona melhor para o technothriller, desde operações pontuais da Patrulha, até caçadas a Nazistas.

ELEMENTOS DE CAMPANHA

Existe uma forte sobreposição entre as campanhas de mundos alternativos e de viagem no tempo. Os mundos paralelos não são apenas uma ótima maneira de evitar as restrições da viagem no tempo (pág. 156), mas pensar sobre o passado (ou futuro) é muito semelhante a pensar sobre uma Terra alternativa primitiva (ou avançada). Nesta seção, considere grande parte deste material como um conselho de ambas as perspectivas, opções para ambos os tipos de jogos.

ENTRANDO NA TOCA DO COELHO

Supondo que você não tenha um galeão transtemporal, ou um transportador prático, ou uma Patrulha Infinity para te guiar, como você *vai* de um mundo a outro? Um subgênero importante de aventuras de viagem no tempo ou transdimensionais é aquele em que os heróis têm acesso a um “portal” entre duas dimensões — e apenas duas. Às vezes, eles nem controlam o portal... eles simplesmente caem (ou são empurrados) para outro mundo. Isso ainda é o suficiente para criar grandes aventuras!

Transporte Acidental

O grupo é transportado para uma outra época ou dimensão por forças que estão além de seu controle. É possível que eles nunca voltem, porque provavelmente nunca entenderão o que lhes aconteceu.

No cenário padrão dos Mundos Infinitos, a maneira mais fácil de fazer isso é com um cataclismo (pág. 75) ou um acidente de transportador (pág. MB531) ou de uma máquina do tempo (pág. 165). Os PdJs podem acabar “carregados de partículas oz” por um raio globular de um cataclismo, estalando entre os mundos continuamente.

Alternativamente, os heróis podem receber um aviso de que estão prestes a ser levados para outra época ou dimensão, talvez para nunca mais voltar. O que eles fazem em seu último dia na Terra? O que eles devem colocar na mala? (veja pág. 207 para algumas respostas possíveis.)

Convocação

Talvez a transferência do grupo tenha sido planejada... mas não por eles. Eles foram arrebatados de seu próprio tempo, através de magia ou ultra-tecnologia, para realizar alguma

missão. A missão pode ser bastante trivial (o mago precisa de empregados com talentos específicos). Talvez, apocalíptica (apenas eles seriam capazes de salvar o universo).

Esta premissa funciona bem quando é usada em conjunção com a ideia de recrutamento transtemporal. A campanha é baseada em qualquer gênero familiar — fantasia, espacial, o que for — mas os personagens podem retirados de qualquer lugar! Quem os reuniu queria certos talentos específicos e os obteve. Um grupo pode consistir em um legionário Romano retirado de um campo de batalha qualquer, um matemático Vitoriano, um detetive particular dos anos 20, um policial das ruas de Nova York em 2010 e um artista androide de 2200. Ou, para um jogo em que os recrutadores gostam de celebridades ou são apenas esnobes, os PdJs podem ser Cleópatra, Lampião, Merlin, Miyamoto Musashi e o Conde de Saint-Germain! (Veja *Nativos*, pág. 198, para algumas notas sobre a construção de tais personagens.) Uma boa parte do tempo de jogo pode ser gasto apenas deixando os personagens interagirem!

Portais

Pode-se criar um tipo especial e limitado de campanha transdimensional usando-se portais. Um portal é uma passagem para... algum outro lugar. Uma das extremidades, ou mesmo as duas, pode ser transportável. Um portal pode funcionar o tempo todo, apenas parte do tempo, ou somente quando alguém diz a senha... Os portais podem ser tecnológicos, mágicos, naturais, ou simplesmente existir. Os portais de acesso, os Portais de Thoth, as estradas dimensionais e os reinos itinerantes do cenário dos Mundos Infinitos são apenas uma pequena amostra das infinitas possibilidades.

Uma vez que portais que entre mundos impliquem em alta tecnologia, magia muito forte, ou coisa melhor, geralmente é mais fácil para a campanha se o portal, ou portais, simplesmente existirem, sem nenhuma explicação real. Os PdJs esbarram em um e acabam por atravessá-lo, e o que farão a seguir é problema deles!

Este dispositivo funciona bem com o truque “*Eus Alternativos*” da pág. 184. Se você descobrisse uma dimensão alternativa no seu armário, você entraria? Para quem você contaria? O que você levaria consigo?

Portais Temporais: Um portal temporal existe em duas épocas simultaneamente. Qualquer pessoa que entre por um lado irá emergir numa outra época — e possivelmente em um outro lugar, também). Um portal pode vir a existir, digamos, entre a Catedral de Lourdes em 1850 e o banheiro de um apartamento de Chicago em 1990. Ele irá durar 20 anos, até o apartamento ser demolido. Durante este período, qualquer um poderá entrar pela portado banheiro e aparecerem Lourdes precisamente 140 anos, 19 dias e 6 horas mais cedo, e vice-versa.

Portais Dimensionais: Um portal dimensional é simplesmente uma conexão entre duas dimensões paralelas (ou quem sabe não tão paralelas). Dependendo de que dimensões existem nas extremidades do portal, ele pode ser incrivelmente útil, uma mera curiosidade, ou não ter nenhum valor. Quaisquer duas dimensões podem ser conectadas; os heróis de uma campanha numa era de aventuras poderiam estar explorando um templo antigo e encontrar um portal para um mundo pré-histórico, ou para a Era de Ouro da Pirataria, ou para o Japão medieval, ou para o fantástico Yrth... ou para todos eles, em uma dimensão portal como o Clube Horácio na pág. 229.

Um portal dimensional pode ser usado para fazer uma mudança permanente na campanha, ou pode se abrir uma vez, para uma aventura independente, e depois se fechar novamente. Os viajantes poderão ficar com quaisquer itens, conhecimento ou acompanhantes que adquirirem do outro lado. Ou ficarão presos em uma outra dimensão, se estiverem daquele lado quando o portal se fechar.

VISITANDO O MUNDO AO LADO

Então, uma vez que você tem um portal para uma outra dimensão, ou um transportador roubado, ou o que quer que seja, e agora? É provável que os mundos paralelos inspirem os mesmos tipos de viajantes que qualquer nova terra estranha: exploradores, missionários (religiosos ou apenas humanitários) e aqueles que querem ganhar dinheiro rápido.

O último é provavelmente o maior grupo e pode ser os PdJs ou seus adversários. Empreendimentos comerciais em grande escala podem envolver a mineração de uma cronologia alternativa

para matérias-primas. O petróleo da Arábia está muito próximo da civilização, se é que existe alguma — mesmo as corporações paratemporais que não se preocupam em se revelar hesitam quando o assunto é “problemas nativos” que envolvem exércitos completos. As minas do sul da África são um alvo mais provável. (Veja pág. 37 para algumas razões.) A colonização é o maior projeto de todos, provavelmente se concentrando em mundos desabitados ou não civilizados, embora as Américas e a Austrália possam ser vistas como acessíveis em um conjunto mais amplo de cronologias.

O comércio é outra forma de obter lucro (pág. 37) e pode se transformar em furto e pilhagem. Muitos tipos de viagens interdimensionais tornam o roubo fácil demais para ser interessante — um MJ terá que fornecer complicações entre as vítimas, a lei ou ambos. O crime paracrônico também pode envolver o roubo de pessoas (veja *Sequestradores Temporais*, pág. 72). Todos podemos concordar que alguém que deseja sequestrar Marilyn Monroe, ou mesmo Nikola Tesla, provavelmente está se enganando se tentar justificar seu crime como “dar à vítima mais oportunidades” do que ela teria em casa. Mas o que fazer com a pessoa determinada a sequestrar todos os Hitler alternativos das ruas de Viena e escondê-los em algum lugar onde não possam causar nenhum dano? Obviamente, uma força policial paracrônica como a Patrulha Infinity tem muito trabalho.

O Que Levar Na Mala Para Uma Visita

Supondo que você não saiba nada sobre a nova cronologia, mas tenha a chance de fazer as malas, trate a viagem como uma exploração. Comece com equipamentos padrões para acampamento e sobrevivência: você provavelmente começará a alguma distância da civilização. Traga um canivete suíço; na verdade, tantos quantos você puder carregar, se você planeja negociar para sobreviver. Leve uma caneta confiável e alguns diários em branco. Não se esqueça dos binóculos. Traga um rádio: se os nativos são avançados o suficiente para fazer transmissões, você pode descobrir muito sobre eles antes de colocar os olhos em algum. Caso contrário, comunicadores para todo o grupo. Não deveria ser preciso dizer isso, mas seu telefone celular não funcionará em outro mundo, a menos que seja um paralelo *muito* próximo.

Quando estiver pronto para encontrar os habitantes, você precisará adquirir roupas locais, pelo menos roupas externas (torça por capas). Transporte seus pertences em uma mala de couro

O passado é um outro país; lá as pessoas têm costumes diferentes.

– L.P Hartley, *O Mensageiro*

“atemporal”. A prata é o metal cunhado mais comum: traga pequenos lingotes com um bom cortador afiado ou moedas artificialmente “gastas” que pareçam já ter tido gravuras. Caso contrário, uma seleção de anéis simples de ouro é fácil de transportar (e esconder) e fácil de transformar em dinheiro.

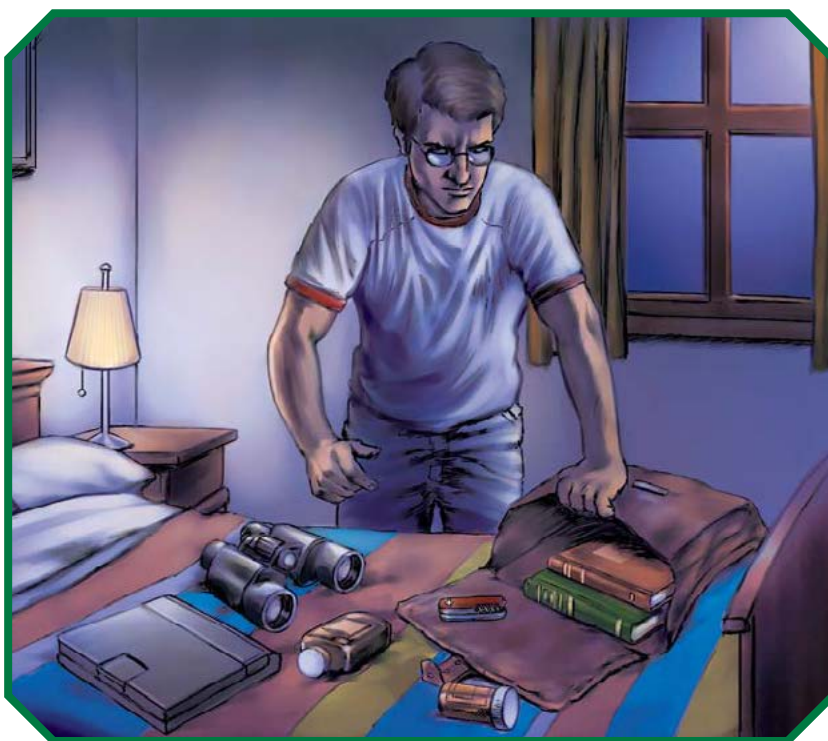
Para as visitas iniciais e posteriores, provavelmente a ferramenta moderna mais útil que você pode ter é um pequeno computador, portátil, se possível, com um banco de dados histórico, geográfico e linguístico. Uma câmera digital (sem necessidade de filme) é muito útil para recuperar informações. Não dê ênfase nas armas: você deve evitar o combate. O atordoador é a arma “silenciosa” perfeita se seu NT permitir; caso contrário, você terá que se contentar com armas de dardos, bestas ou silenciadores.

Não menospreze os antibióticos: as chances são muito boas de que um mundo paralelo aleatório esteja cheio de doenças que seu sistema imunológico nunca encontrou. MJs que não querem se preocupar com doenças devem disponibilizar algum tipo de Imunidade a Doenças (pág. MB443). Adicione um kit para picadas de cobra, penicilina e a boa e velha aspirina, além de pó de quinino,

se você planeja visitar os trópicos. Certifique-se de que suas próprias vacinas estejam em dia; imaginar o passado, ou muitos mundos paralelos, como um país do Terceiro Mundo não é um mau hábito. Veja *Os “Bons Velhos Tempos” Maus e Antiquados* na pág. 210 para observações específicas sobre miséria no jogo.

O Que Levar Na Mala Para Uma Visita Prolongada

Se você está planejando emigrar e tem tempo para se preparar, obtenha todas as informações que sua própria cronologia oferece sobre sua área de destino. Carregue esse banco de dados computadorizado com mapas, dados climáticos e um perfil da ecologia local, bem como ciência básica. Não menospreze os guias medicinais e químicos de NT baixo. *Como as Coisas Funcionam*, *O Manual do Médico Pé Descalço* e *Fórmulas do Henley* podem ser um bom começo. Se você tiver dados sobre os habitantes humanos, leve-os também — embora muitas histórias alternativas, incluindo algumas neste livro, tenham mudado tanto que tais informações podem não ser muito úteis.



Nesta situação, você também vai querer pensar seriamente em alcançar fama e fortuna “inventando” algo que os habitantes locais ainda não inventaram. As opções são inúmeras para engenheiros do tipo obstinado (consulte *Coisas para Inventar*, abaixo). Outros produtos que você também pode considerar incluem cosméticos, receitas e cerâmicas. Mesmo sem consumismo, existem possibilidades. Por exemplo, o único corante realmente resistente na maior parte da história foi o índigo: até

mesmo um corante sintético poderia torná-lo muito rico no ramo têxtil.

Não é sensato introduzir novas armas — atômicas, de pólvora, qualquer que seja — em uma cronologia sem elas, a menos que você esteja preparado para a revolução militar que se seguirá. Por outro lado, pode ser muito reconfortante (e potencialmente lucrativo) ser a única pessoa no mundo que sabe como fazer a pólvora. (Veja *Pólvora*, pág. 209.)

Tornando Fácil (ou Quase) a Conquista de Cronologias

A aventura mais extrema em outra cronologia é a conquista pura e simples, embora seja mais provável que os PdJs lutem contra um suposto grupo de conquistadores do que *serem* um, a menos que trabalhem para o Serviço de Aperfeiçoamento do Centrum (pág. 54). Ainda assim, você nunca sabe o que a

Coisas para Inventar

Existem alguns dispositivos simples, processos e compostos que poderiam enriquecer um viajante que chegasse à época certa no passado, ou em um mundo alternativo tecnologicamente primitiva (Note que se a contaminação temporal for possível, a introdução de qualquer desses fatores acabará por provocá-la. Por definição, qualquer coisa capaz de enriquecer seu inventor pode mudar a História.)

É claro que muitas outras coisas podem ser reinventadas sem dificuldade... por algumas pessoas. Um técnico em eletrônica poderia muito bem ser capaz de montar um rádio no ano de 1400. Este quadro relaciona coisas que poderiam ser criadas por qualquer um ou coisas tão fáceis de explicar que uma pessoa habilidosa poderia construí-las a partir da explicação de qualquer leigo. Veja as regras para Instrumentos (pág. MB475) no caso de querer reinventar um dispositivo especializado usando suas próprias perícias técnicas ou científicas.

Máquinas Simples e Conceitos Básicos

Se estes dispositivos ainda não estiverem em uso, você poderá aumentar um ponto no NT local em mais ou menos 20 minutos.

Fogo
Roda
Alavanca
Recipiente (poderia ser de cerâmica, de madeira oca ou até mesmo um saco feito de folhas).
Escrita ou matemática escrita
Zero
Domesticação de animais
Agricultura
Arco e flecha
A impressão, junto com a tipografia móvel, assim que for possível
Máquina a vapor

Material de Escritório

Não subestime o impacto histórico — e o valor financeiro — de pequenas invenções que facilitam o trabalho

de escritório. Cada uma das invenções relacionadas a seguir pareceram óbvias depois de serem desenvolvidas, e deram a seus inventores muito dinheiro.

Clipe de papel (faça um teste, você é capaz de desenhá-lo com exatidão, de memória?)
Furador de papel
Envelope com janela
Fita adesiva (para desenvolver este item e os próximos a partir de sua descrição, você teria que contratar um químico, a não ser que você tenha um NH maior ou igual a 16 na perícia Química ou seja um Desenvolvedor).
Papel-carbono
Etiquetas adesivas
Liquid Paper (líquido corretivo)
Borracha para lápis

Simples Confortos do Lar

Estas inovações podem não modificar a sociedade como um todo, mas podem ser úteis mesmo assim e enriquecer seus criadores se forem exploradas corretamente.

A fermentação, para transformar suco de uva ou cereal em perfeito estado, em (que horror) álcool.

Destilação (o uso mais óbvio é para a fabricação de bebidas alcoólicas fortes a partir das mais fracas, porém, há um bom número de aplicações industriais).

Lentes de vidro. Estas exigem a existência do vidro, é claro. O vidro é relativamente fácil de se criar se houver areia, soda cáustica e fogo à disposição. As lentes são úteis, primeiro, para melhorar a visão, depois, na construção de telescópios e binóculos, e por último, para microscópios e outras aplicações científicas.

O resto desta categoria ficará como um exercício para o viajante!

Não perca seu tempo...

Algumas invenções, no entanto, são muito difíceis de se construir corretamente. Apenas um mecânico ou inventor muito habilidoso deve tentar construir (por exemplo) um relógio de qualquer tipo, uma máquina de escrever ou de composição de tipos, ou qualquer outra coisa que envolva um grande número de peças móveis de precisão.



Pólvora

A pólvora é uma das inovações mais espetaculares que um viajante poderia vir a introduzir em qualquer época antes de seu surgimento histórico (talvez no século X na China, e no século XVIII no Ocidente). Nativos superstitiosos podem ser intimidados apenas com fogos de artifício. Bombas simples e minas feitas com pólvora seriam muito provavelmente capazes de dispersar a maioria dos exércitos medievais, e é possível que nem mesmo os Hunos e os Romanos fossem capazes de enfrentar canhões de verdade. No entanto, é bom lembrar que o segredo da pólvora é tão *simples* que, uma vez introduzido em algum lugar, ele se difundirá com muita rapidez.

Veja o livro *Lord Kalvan of Otherwhen* e suas continuações, de H. Beam Piper, de para ver o tratamento clássico dessa situação.

A Fórmula

Caro leitor, se você espera ser levado algum dia para uma época ou cronologia primitiva, decore o seguinte...

Para fazer pólvora, você deve juntar 10% de enxofre, 15% de carvão e 75% de salitre. Misture bem e pulverize cuidadosamente sem produzir faíscas. Isto produz um “pó de faíscas” — que pode ser usado para carregar uma arma, mas não explode.

Junte água ao pó de faísca até formar uma pasta. Prepare cápsulas do tamanho necessário para fazer o serviço desejado (você terá que fazer experiências com base na aplicação que será dada às cápsulas) e seque-as ao ar.

Como Encontrar os Ingredientes

O *Enxofre* é um elemento, um pó amarelo. Na natureza, ele pode ser encontrado perto de nascentes de água quente e dá um sabor amargo à água.

O *Carvão* é produzido pela queima da madeira. Tipos diferentes de madeira e os vários métodos de queima produzem resultados diferentes. Experimente.

O *Salitre* (Nitrato de Potássio) é um composto cristalino branco. Num cenário primitivo, a maneira mais fácil de encontrá-lo em pequenas quantidades é levantar uma pilha de esterco endurecido. A chuva retira o salitre do esterco e deposita-o no chão.

Os Usos da Pólvora

Agora que você a tem, o que vai fazer com ela? Infelizmente, as aplicações bélicas são muito mais numerosas que as pacíficas. Fogos de artifício e a engenharia civil são muito bonitos, mas o maior impacto da pólvora serão as armas.

Não é preciso quase nenhuma perícia para se fabricar “minas” e “granadas” simples (pequenos barris de pólvora para serem atirados contra o inimigo com o auxílio de máquinas de sítio simples). Morteiros e canhões são mais difíceis e exigem uma certa habilidade com metalurgia. As armas de mão serão ainda mais difíceis. Mas qualquer general que chegar a ver do que a pólvora é capaz, se sentirá motivado a incentivar sua pesquisa... ou então a te querer morto.

Desfechos Alternativos (pág. 31) pode fazer, e Mundos Infinitos significam que você não pode descartar nada.

Para obter orientações sobre como conquistar um império grande, embora mais primitivo, não há melhor fonte de ajuda do que os conquistadores da vida real. Um grande império centralizado (no mínimo NT1, e NT2 é melhor) é um alvo melhor do que muitos pequenos grupos, talvez mais difícil de tomar, mas mais fácil de manter. Encontrar aliados locais para multiplicar suas forças é fundamental: se todos amam o império local, busque sua fortuna em outro lugar. Na verdade, trabalhe com os governantes nativos o máximo que puder até ter um domínio firme da política local.

Considerando que tudo dê certo, um conquistador paratemporal poderia decapitar um império em apenas algumas batalhas decisivas. Hernán Cortés derrubou os Astecas em três anos. Conquistar uma cronologia inteira levaria muito mais tempo, dependendo de quanto tempo leva para modernizar as forças armadas de seu novo império.

Use o talento local, mas uma organização moderna. Você provavelmente sabe mais sobre estratégia e tática do que os nativos e tem quase certeza de ter um melhor domínio de logística. Se você tem tempo para treinar sua própria força militar, a disciplina adequada é ainda mais importante do que o armamento. A *ciência* militar também se desenvolve. Com um bom conhecimento da história militar, você tem dezenas de inovações táticas a oferecer, mesmo com armas nativas, se você puder treinar seu exército para segui-las.

Isso não quer dizer que as armas não sejam importantes: como sua arma de fogo básica, considere a Sten, uma submetralhadora que pode ser produzida por oficinas bastante primitivas. Você também pode trazer algumas outras ideias para o arsenal local. Muitas armas — explosivos termobáricos, por exemplo — *poderiam* ter sido construídas muito antes de serem realmente inventadas.

Os “Bons Velhos Tempos” Maus e Antiquados

Existem vários detalhes cotidianos da vida histórica que nos pareceriam bárbaros, repugnantes e horripilantes. A descrição destes detalhes — por exemplo, a aglomeração e o mau-cheiro das ruas de uma cidade antes da criação do esgoto moderno) é útil e necessária para fazer com que os jogadores aceitem o ambiente como o “passado”, e não apenas uma imitação Hollywoodiana.

Detalhes desagradáveis também são ferramentas úteis na descrição e elaboração de enredos. Um grupo de viajantes confrontados por um nobre fanfarrão pode seguir seu impulso natural de dar-lhe uma boa lição — e acabar mergulhado em problemas até o pescoço, por causa disso. Alguém que gosta de cavalos pode ganhar pontos por pedir que um cocheiro bêbado pare de chicotear seus animais — e alguns pontos a mais se ele conseguir encontrar uma maneira de fazê-lo sem ofender os costumes da época.

Mas, da mesma maneira que com qualquer outra coisa, você não deve exagerar. Um pouco da repugnância das cidades medievais, dos horrores da Inquisição, ou dos maus tratos dados a uma classe social ou raça por uma outra ajuda muito, independentemente da precisão histórica do fato. Se o MJ descrever com muita frequência abusos e atos de crueldade que os personagens não podem impedir sem colocar sua missão em risco, os jogadores começarão desconfiar, com razão, que são eles que estão sendo provocados. Diga apenas alguma coisa do tipo “Há uma multidão reunida para assistir ao flagelo público, — mas vocês são profissionais; dão apenas uma olhada e continuam em frente”.

Use máquinas que você possa consertar e manter funcionando com ferramentas locais: um P51 Mustang é um avião tão avançado quanto você deveria considerar, por exemplo, e provavelmente é um exagero nisso. Nem é preciso dizer que qualquer poderio aéreo, até mesmo um balão, oferece uma tremenda vantagem em cronologias que não estão acostumados a ela. Da mesma forma, se o outro lado não tiver rádios, você deve levá-los: as comunicações instantâneas podem permitir que você derrote um inimigo muitas vezes seu tamanho. (Sem mencionar os muitos usos não militares, é claro.) A menos que você tenha muitos *reforços* à disposição, não recomendamos invadir mundos com menos de três NT abaixo do seu. O quão bem os “milagres” tecnológicos funcionam para intimidar os nativos é realmente uma decisão do MJ — bárbaros que afirmam ser deuses, por mais vistosas que sejam seus truques, não impressionarão a muito sofisticada e quase agnóstica aristocracia Romana.

Assim que começar a construir um império, mude seu modelo de Cortés para aquele outro homem do Renascimento, Maquiavel. O jogo da política de poder se concentra em entender por que as pessoas são leais nesta cultura, para que você possa manter seus aliados e quebrar coalizões contra você. Se o seu novo império tem um inimigo

tradicional — um que você ainda não alistou como aliado, e talvez até se o fez — esmagá-lo é geralmente uma boa maneira de ganhar apoio e lhe dá um império maior nas negociações.

Nunca cometa o erro de subestimar os nativos: se um líder carismático e/ou gênio militar aparecer entre seus inimigos, você *deve* eliminá-lo por todos os meios necessários e o mais rápido possível. Os primitivos não são idiotas e, de homem para homem, são mais adaptados para a sobrevivência em seu próprio mundo do que você. A última coisa que você precisa é que algum Gerônimo nativo (ou George Washington) use o jiu-jitsu de guerrilha em seus mercenários paratemporais, capture alguns rifles de assalto e, possivelmente, faça engenharia reversa deles.

CONTROLE DA MISSÃO

O clássico programa de TV de Irwin Allen, *O Túnel do Tempo*, apresentou uma abordagem interessante sobre a liberdade de ação e criação de personagens: a opção “Controle da Missão”. Enquanto os dois heróis estavam perdidos no passado, tentando evitar desastres famosos, os técnicos do Túnel pesquisavam seus arquivos e apertavam botões em painéis com luzinhas piscantes, tentando ajudá-los. (Bem, eram dois

técnicos e um General. Era um seriado de orçamento baixo.) Se for usada com moderação, a ideia de Controle da Missão pode funcionar bem numa campanha de RPG. Na verdade, ela soluciona um dos maiores problemas do cenário que é o fato de os agentes não precisarem mais saber absolutamente tudo sobre a História. Eles ainda têm de ter Conhecimento do Terreno — principalmente se a ligação cair — mas o Controle pode fornecer as informações de que eles tenham necessidade.

Os limites sugeridos são:

Apenas informação pode ser enviada, e não objetos. O Controle da Missão pode receber imagens, e possivelmente transmiti-las (útil para enviar mapas), mas se os agentes ficarem sem munição, azar o deles.

Estabeleça o tempo de pesquisa. O tempo que o Controle levar para encontrar a resposta para a pergunta dos agentes deverá ser igual à quantidade de tempo que os agentes têm de esperar pela resposta na época em que eles se encontram. O fator limitante passa a ser não somente a existência da informação, mas também se ela pode ser encontrada rápido o bastante para ser útil.

Alguma informação não está disponível. Se ninguém nunca desenhou a planta baixa de um prédio, e ele não existir mais, a equipe terá que vasculhá-lo da maneira mais difícil.

Controle e Pesquisa numa Campanha de Dimensões Paralelas

Numa campanha onde, em vez de viajarem no tempo, os agentes estão viajando entre dimensões paralelas, a função do Controle se modifica. De um lado, ninguém pode ter certeza do que vai acontecer num mundo paralelo. Pode ser que ele se pareça com a nossa História, mas ninguém tem realmente certeza.

De outro lado, se existirem várias dimensões paralelas semelhantes, alguns tipos de pesquisa se tornam bem mais fáceis. Se os agentes devem salvar um colega preso no Castelo Wolfram, tudo que o Controle precisa fazer é despachar uma equipe para uma cronologia semelhante onde o Castelo Wolfram está vazio. *Voilà...* mapas completos e precisos — ao menos é o que eles esperam. (É claro que isto só funciona no caso de existirem muitas cronologias muito semelhantes. No cosmos da Infinity Ilimitada esta espécie de truque poderia ser usada para fazer pesquisa numa das cronologias “ecos”, mas muito poucas das outras são semelhantes o suficiente para valer a pena. E mesmo os ecos têm lá seus próprios obstáculos!)

Nosso TEMPO ESTÁ DESNORTEADO

As aventuras de viagem no tempo e por mundos alternativos se enquadram em quatro categorias gerais. As três primeiras podem ser “missões” verdadeiras, no sentido de que alguém as designou para o grupo de PdJs. Mas os personagens também podem vir a se envolver nos acontecimentos por acidente, ou até mesmo enganados por PdMs com o intuito de levá-los a fazer algum tipo de serviço perigoso.

Missões de Pesquisa

As missões de pesquisa são realizadas com o objetivo de descobrir alguma coisa: Quem era Jack o Estripador? Quem realmente escreveu a Carta Zinoviev? O que aconteceu à tripulação do *Marie Celeste*? Os pesquisadores não devem, em geral, alterar o passado; apenas observar, medir, fotografar, ou até mesmo entrevistar, e depois retornar, sem ter provocado qualquer alteração no fluxo temporal (ou revelado O Segredo, ou alterado um eco).

A pesquisa, por si só, não dá margem para muita aventura. Entrar numa briga normalmente significa que alguma coisa deu muito errado. No entanto, uma missão de pesquisa não precisa necessariamente ser entediante. O suspense e a excitação vêm, não de uma série de combates, mas do fato de se encontrar obstáculos (alguns esperados, outros não) durante a obtenção dos dados e o retorno com eles.

Geralmente, o grupo de PdJs não fará o papel dos pesquisadores, mas sim de guardas e guias dos pesquisadores. Os próprios cientistas podem ter objetivos secretos ou personalidades misteriosas que coloquem a missão em risco.

A espionagem transtemporal ou transdimensional é uma categoria de pesquisa que pode facilmente vir a se tornar perigosa, pois os espiões podem ter de enfrentar não só as tropas de segurança e contraespionagem “nativas”, mas também inimigos de sua própria época ou dimensão. Afinal, explorar a Cidade Proibida para saqueá-la antes que seja queimada em 1860 é tecnicamente uma missão de pesquisa!

Missões de Reparo

As missões de reparo têm como objetivo específico a realização de mudanças no fluxo temporal. Pressupondo-se que os personagens sejam os “mocinhos”, isto significa em geral que o passado já foi alterado, por um acidente ou ação inimiga, e tem que ser devolvido a seu estado normal. Existem, no entanto, outras possibilidades. Os viajantes podem estar presentes em um evento histórico — por exemplo, a campanha de Júlio César na Gália — cuja consequência maior é conhecida, mas lutas individuais e sem registro podem ter resultados desconhecidos. Ou a equipe pode ter a função de “agentes locais”, protegendo um ponto de divergência histórica, como a invasão da Normandia, contra a interferência de agentes inimigos.

Ou o status quo pode estar intolerável para os viajantes no tempo — digamos, por exemplo, que um pequeno grupo de pesquisadores descubra um portal temporal, e pretenda usá-lo para derrubar o regime opressor. Os viajantes podem até ser soldados do regime, levados ao motim por causa de suas intermináveis missões de atrocidade.

Um tipo específico e desafiador de recuperação é o salvamento de um indivíduo que historicamente está morto. As organizações dedicadas à viagem no tempo recrutam alguns de seus melhores agentes desta maneira.

Na campanha dos Mundos Infinitos, um grupo pode ser enviado numa “missão de reparo” para desfazer uma sabotagem feita pelos agentes do Centrum. Neste caso, não se trata de uma viagem no tempo — eles não são capazes de modificar o passado — mas podem fazer um esforço no sentido de redirecionar os eventos do presente a fim de recolocar a história na trajetória que ela seguiria sem a interferência original.

Missões de Recuperação

As missões de recuperação têm como objetivo trazer alguma coisa do passado para estudo temporário (neste caso poderá ser necessário uma outra missão para devolver o objeto) ou para salvá-lo da destruição. Pode ser que os agentes tenham que substituir o objeto por uma cópia, ou criar um fato que desvie a atenção do roubo. Muitas vezes a própria História — a erupção do Monte Vesúvio, o Incêndio de Chicago, o bombardeio de Berlim — pode servir para acobertar seus atos.

Ladrões temporais, é claro, também estão em missões de “recuperação”. Pode ser que tenham de enfrentar um obstáculo adicional — a polícia de seu próprio mundo —, especialmente se o objeto de seus roubos tiver o potencial de mudar a História.

Um tipo específico e desafiador de recuperação é o salvamento de um indivíduo que historicamente está morto. As organizações dedicadas à viagem no tempo recrutam alguns de seus melhores agentes desta maneira. Os salvamentos também dão bom resultado em cenários que se passam em ecos, onde a morte de uma pessoa pode ser prevista com precisão.

As missões de comércio e exploração também são viáveis em campanhas conduzidas em cenários com mundos alternativos.

Sobrevivência

Um quarto tipo de aventura é a não-missão, na qual os viajantes não tinham intenção alguma de visitar uma outra época ou dimensão (pelo menos não aquela à qual eles chegaram). Seu problema é simplesmente sobreviver. Pode ser que haja uma esperança de salvamento, ou pode ser que eles estejam condenados a viver o resto de suas vidas no passado, ou em algum paralelo inóspito.

Dependendo da situação e dos recursos disponíveis, pode ser que a melhor estratégia seja se misturar com a população nativa e não criar turbulências, ou se tornarem professores, magos ou deuses.

CAPÍTULO OITO

INFINITOS

ALTERNATIVOS

Este capítulo apresenta algumas estruturas alternativas de campanha para MJs e jogadores interessados em uma mudança no cenário dos Mundos Infi-

nitos. Cada estrutura inclui notas sobre o design do personagem e os parâmetros da campanha com base na discussão no Capítulo 7. Essas estruturas

são projetadas para oferecer suporte a campanhas estendidas, mas podem hospedar cenários únicos com algum sacrifício de detalhes.

A ORDEM DA AMPULHETA

Estamos na década de 1920. No mundo todo, aventureiros ousados estão alargando as fronteiras do mundo conhecido: o interior da África, cidades perdidas na América Central, as calotas polares. No entanto, nos centros das maiores cidades do mundo, pequenos grupos de pessoas estão explorando uma fronteira inteiramente diferente.

Esses “círculos” descobriram uma espécie de viagem no tempo mental. Muitas pessoas, como nossos heróis, estão simplesmente curiosas acerca de suas habilidades, e sobre o passado. Outros, no entanto, têm a intenção de usar seus poderes para a conquista... e isso pode significar a eliminação de toda a competição temporal.

Este cenário combina viagem no tempo com as aventuras baratas da década de 20. Os aventureiros se metem nas encrencas habituais, mexendo com o passado, mas seus verdadeiros inimigos, tanto do passado quanto do presente, são os outros viajantes temporais.



A Vinda da Gakuji

O ritual do Círculo Temporal foi trazido ao Ocidente por exploradores que não acreditavam realmente no que descobriram. Apesar deles terem inalado a erva Gakuji, participado do canto, e terem tido visões do passado, eles acreditaram — porque tinham de acreditar — que eram apenas visões... alucinações induzidas por drogas e hipnose.

Dr. Albert Wesker Finch, médico e aventureiro, trouxe a Gakuji de volta à América e começou a cultivar a erva em suas terras, em Long Island. O Dr. Finch não ousava fazer experiências em público por já estar com sua reputação abalada devido às pesquisas exóticas que vinha fazendo. Ele reuniu um grupo de amigos e reproduziu o Ritual sob observação. Os membros do Círculo retornaram à propriedade Finch, antes da casa ser construída. Eles encontraram um pequeno carvalho e gravaram suas iniciais numa raiz, depois cobriram-na com terra.

Quando voltaram, Finch levou o grupo até o carvalho, duzentos anos mais velho. Eles expuseram as raízes. As iniciais estavam lá. Os convidados de Finch acreditaram e, com outros Círculos com ideias semelhantes, fundaram a Ordem da Ampulheta. No início, um mero clube para turistas temporais, aos poucos evoluiu para uma sociedade de ajuda mútua. Alguns Círculos procuraram transformar a Ampulheta em uma arma contra os Círculos Temporais malignos e outros que usariam mal o passado para fins cruéis, mas por enquanto a Ordem abriga igualmente os à toas curiosos e os decididamente determinados.

O Ritual

Este é um caso de viagem no tempo física por meios psíquicos. Nenhuma máquina é utilizada, mas os corpos dos viajantes são transportados. O mecanismo é mais parecido com um ritual mágico do que com uma experiência científica.

O Círculo começa discutindo a época que pretendem visitar, e realizando estudos para fixar essa meta em suas mentes. Esta pesquisa inclui pesquisa em bibliotecas e visitas a museus para examinar artefatos da época. Normalmente, os membros gastam de uma a duas semanas nestas pesquisas. Durante esse tempo, eles também podem adquirir objetos da época relevantes e úteis.

Por fim, o Círculo se reúne em algum lugar seguro, geralmente uma casa de campo ou um chalé pertencente a um dos membros mais ricos. Um brasileiro contendo a erva Gakuji é aceso, e os vapores enchem a sala. O Círculo começa a cantar esvaziando suas mentes de tudo menos o ritual e seu objetivo. Depois de aproximadamente uma hora, se tudo correr bem, as imagens do presente se desvanecem. Alguns membros veem apenas escuridão e silêncio, outros têm sonhos estranhos. Quando isto se acaba, eles estão em outra época — às vezes a alguns anos de distância do alvo, mas nunca mais que isso.

Não há necessidade da erva para retornar ao presente, apenas que os membros do Círculo se concentrem juntos e estejam razoavelmente próximos um dos outros. Isto demora uns 15 minutos se todos estiverem conscientes e próximos (na mesma sala, ou algo equivalente); se a separação for maior, ou se alguns dos membros estiverem inconscientes ou mortos, retornar demorará mais tempo.

Todos os membros sobreviventes devem retornar juntos, conscientes ou não. Membros mortos podem ser abandonados, mas seus corpos voltarão se estiverem próximos aos vivos. Aqueles com Senso de Dever sempre tentarão trazer de volta os corpos dos colegas mortos, mesmo que isto possa causar problemas jurídicos na hora de explicar a causa da morte.

O Ritual é capaz de levar somente ao passado, nunca ao futuro. Esta restrição deve provavelmente ser causada pela enorme dificuldade que temos em visualizar o futuro. (Pense nas visualizações do mundo do futuro publicadas nas revistas baratas de ficção científica das décadas de 1920 e 1930 e na Feira Mundial de Nova Iorque. Por outro lado, uma aventura de ficção científica num mundo paralelo ambientada na época do Capitão Futuro, ou Gernsback (pág. 127) poderia ser muito divertida.)

Apenas objetos adequados à época podem ser levados pelos viajantes — nada de metralhadoras na Idade Média — e aqueles que não forem capazes de conseguir roupas apropriadas, chegarão ao destino como vieram ao mundo. Quanto mais autêntico for o objeto, mais provável será sua chegada sem problemas (pág. 169). Os Círculos Temporais, se tiverem dinheiro e tempo para isso, podem obter roupas e equipamentos da época exatamente para esses fins; eles podem tranquilamente dizer que as roupas são para um baile a fantasia. Eles chegam com as roupas e equipamentos que estavam usando quando partiram. Os viajantes podem trazer coisas do passado até a sua Base de Carga.

O Ritual só transfere o corpo da pessoa para o passado. Ele não permite que ela fale o idioma. Lembre-se também que dialetos e sotaques se alteram, mesmo que o idioma permaneça “o mesmo” (consulte a pág. 174 para mais detalhes). Havia uma diferença maior entre sotaques do Inglês de 1920 e o da época Elizabetana, do que entre os dialetos contemporâneos falados nos Estados Unidos e na Inglaterra — e numa época onde poucas pessoas viajavam para tão longe de sua terra natal, dialetos incomuns se destacavam ainda mais proeminentemente.

Equipamento

Como é costumeiro nas aventuras ambientadas na década de 1920, o dinheiro faz o mundo girar. Ou um aventureiro é rico o suficiente para financiar as operações de seu Círculo, ou os PdJs precisam de um Patrono milionário excêntrico que possa fazer isso.

Naturalmente, o mestre não terá que permitir que o milionário excêntrico compre tudo o que desejar. Algumas coisas não podem ser compradas por nenhum preço. Outras exigem tempo e certas complicações jurídicas só podem ser pioradas com tentativas de suborno.

A Gakuji é extremamente rara e cara. Uma quantia suficiente para uma viagem no tempo (para até 12 pessoas viajando juntas) custa \$5.000 em dólares de 1920 (ou 1.000 libras). Supõe-se também que o círculo tem um fornecedor; normalmente um Herbalista Oriental de Reputação Misteriosa. Para encontrar um herbalista deste tipo é necessário conseguir um sucesso em um teste de Manha numa cidade com um grande bairro Chinês (como Nova Iorque, São Francisco, ou a Limehouse de Londres; seu teste terá um bônus igual a +2 se você estiver *no* extremo Oriente). Naturalmente, a única forma de pagamento que este tipo de fornecedor aceita é dinheiro vivo, de preferência ouro. Com isto se compra a erva já preparada, que pode ser cultivada a partir de mudas, mas não com sementes. Estas mudas poderiam ser conseguidas em uma expedição longe da cidade, ou de um cientista aventureiro que já tenha realizado uma expedição dessas. (Talvez um PdJ herde a estufa de um parente que tenha morrido sob circunstâncias misteriosas.)

Há outras complicações sociais advindas do uso da Gakuji. Apesar de não ser ilegal, a polícia poderia ficar interessada devido ao tipo de gente que a vende. Polícia à parte, há os riscos normais de se tratar com gente deste tipo. Qualquer transação que envolva a erva atrairá a atenção dos outros Círculos Temporais secretos.

Roupas de época podem ser feitas sob encomenda em duas a quatro semanas, a partir de aproximadamente \$40 (possivelmente por muito mais, se for para uma visita ao Rei Sol). Armas da época podem ser obtidas como antiguidades por preços medianos (a mania de colecionadores ainda não tinha surgido) — apesar de que pode vir a demorar para uma peça aceitável aparecer no mercado, ou elas podem ser feitas sob encomenda. Um homem rico pode ter pedidos em prioridade com antiquários, ou o antiquário pode ser um dos PdJs. Se o aristocrata fos-

se dizer que ele tem uma casa cheia de pistolas e espadas antigas, tudo bem (existem realmente casas deste tipo, principalmente na Inglaterra e na França), mas o MJ de cobrar o valor destes objetos da Riqueza inicial de “Sua Senhoria”.

VILÕES

Nem todos querem usar o poder da Gakuji para a pesquisa histórica e a experimentação inofensiva. Alguns Círculos pretendem mudar o passado, para se tornarem ricos e poderosos... possivelmente para controlar o mundo.

Esses grupos não estão ligados numa conspiração única. (Se estivessem, os heróis não teriam nenhuma chance.) Pode ser que eles cooperem entre si, principalmente para garantir seus suprimentos da erva essencial, mas estas alianças são formadas com relutância e por mera conveniência, e terminam assim que uma das partes vira as costas para a outra.

Os Círculos estabelecerão bases em pontos-chave da História para realizar seus objetivos. Estas bases são “esconderijos” onde eles podem aparecer e vestir as roupas apropriadas. Por exemplo, um Círculo poderia comprar uma pequena vila campestre na Itália renascentista usando ouro transportado. Nesta vila eles podem aparecer, se equipar, cavalgar para dentro de uma cidade de modo perfeitamente normal, ao invés de aparecer repentinamente do nada. Os criados da vila certamente acreditarão que seus patrões são feiticeiros (o que mais poderiam pensar?) mas sempre há pessoas em quem se pode depositar confiança, ou dinheiro, para que guardem segredo. De uma base destas, o Círculo poderia tentar influenciar o curso da política e da economia da Itália, e depois, da Europa.

Em geral, os Círculos tentarão influenciar o passado usando as vias “normais” de dinheiro e conselhos, apesar de que quanto mais eles alterarem o passado, menos valerá seu conhecimento de história. A morte ocasional e conveniente pode ser arranjada. (Não é de se suspeitar que o Chefe do Estado Maior de Napoleão tenha caído de uma janela?) Às vezes eles podem se apresentar publicamente como magos; várias histórias já “explicaram” pessoas como Cagliostro e Saint-Germain como sendo viajantes no tempo.

A viagem no tempo ajuda outros planos dos vilões. É muito mais conveniente e elegante matar um inimigo no passado. Se o corpo não retornar, não haverá nada para a polícia investigar. Mesmo que os companheiros de Círculo da vítima a levem para casa, não haverá evidência que as autoridades possam seguir (ou acreditar) e os amigos se encontrarão em grandes dificuldades para explicar a morte.

Entretanto, às vezes, a ação direta é necessária. Um Círculo estaria numa situação de inferioridade se tivesse que lidar com uma gangue de matadores armados na sua sala de Ritual no momento em que estivessem retornando (mas, por outro lado, os matadores teriam que ser tipos bastantes durões para não se surpreenderem com a aparição repentina de suas vítimas, do ar). Denúncias anônimas à polícia poderiam resultar numa batida antidrogas na loja do fornecedor da Gakuji do Círculo. Se for bem calculada, pode resultar na prisão de alguns membros do Círculo também — imagine tentar explicar a Eliot Ness ou Gideon, da Scotland Yard para quê você queria aquela erva oriental esquisita, em primeiro lugar.

Os Arquitetos

Este grupo maligno planeja reconstruir a sociedade em linhas mais limpas e sensatas — um mundo onde todos sabem seu lugar, e está sob o controle dos Arquitetos. Os Arquitetos afirmam ser descendentes do Colégio Invisível da Inglaterra do século 17, que tentou unificar ciência, filosofia e ocultismo em uma visão de mundo única e lógica, mas eles têm mais em comum com centralizadores implacáveis como Richelieu e Pedro, o Grande. Eles têm agentes, lacaios e contatos em muitas das ordens Maçônicas da Europa dos séculos 18 e 19, que (junto com sua presciência histórica e grande riqueza) os permitem controlar sutilmente departamentos de polícia, bancos e até mesmo cortes reais.

Eles viajam no tempo usando a energia das linhas ley, linhas invisíveis de força conectando lugares de poder e mistério na superfície da Terra. Seu ritual de viagem deve ser realizado em um acesso ley com uma construção nele, e só pode levá-los de volta à época de lançamento de sua pedra fundamental. Como o ritual da Gakuji, a rede ley rejeita dispositivos e tecnologias anacrônicas. No entanto, os viajantes podem viajar ao longo

*Nosso tempo está desnordeado; Maldita a sina
Que me faz nascer um dia para consertá-lo.*

*– William Shakespeare,
Hamlet, I:v: 187–188*

As autoridades oficiais nem sempre têm que ser inimigos dos PdJs. Expor conexões do submundo ou das drogas é um jogo do qual dois podem participar. E se um dos Círculos inimigos fosse envolver um mestre do crime como o Doutor Nikola ou um Professor Moriarty ressuscitado (ou alguém que foi, de alguma forma, salvo de sua morte no passado) o nosso Círculo de heróis poderia conseguir aliados bem poderosos — à medida que eles passam a frequentar círculos cada vez mais altos da intriga internacional.

Além dos vilões Círculos do Tempo, os heróis da Ampulheta (pág. 212) descobriram duas outras forças em ação, dobrando malevolamente o passado à sua própria vontade cruel.

da rede ley para qualquer outro acesso ley com uma outra construção nele; um grupo de Arquitetos poderia partir de Stonehenge e chegar às Pirâmides de Gizé, embora não antes de 1850 AEC, quando Stonehenge foi construído. A construção não precisa estar intacta; a cerimônia funcionará em uma ruína, uma mansão cuidadosamente mantida ou uma escavação arqueológica. Os Arquitetos se infiltraram em inúmeras igrejas, sociedades arqueológicas, e assim por diante para garantir seu acesso a catedrais, castelos e locais históricos

O Fang Sing

O traíçoeiro Doutor-Capeta, o Mandarin Doido, a figura mais temível do Oriente, Fang Wu Shih lidera uma Tríade de seguidores fanáticos

e fiéis, trazidos da escória da Ásia e recrutados em seus templos e cortes de elite. Dr. Fang odeia e se ressentido do papel subserviente que a China desempenha no mundo da década de 1920, quando sua corrupta República nada mais é do que um brinquedo para senhores da guerra rivais apoiados por gananciosos demônios estrangeiros que administram ópio e armas para seus lucros. O Fang Sing quer destruir toda a civilização Ocidental, deixando a China suprema na História; nada que eles possam fazer a um Ocidental está além dos limites. (O Doutor decretou que os Japoneses são ocidentais, pelo menos depois que o covarde Meiji rejeitou a tradição em 1868.) Eles operam principalmente no Extremo Oriente histórico, sabotando e enfraquecendo as intervenções Ocidentais, e construindo sua própria Tríade nas colinas e nas vielas sinuosas de Nanquim e Xangai; ocasionalmente, um agente Fang Sing aparece no passado do Ocidente, se esforçando para espalhar a decadência moral e a corrupção.

O Doutor Fang desenvolveu a projeção psíquica a níveis surpreendentes; ele pode observar qualquer um, em qualquer lugar do mundo, com sua mente incrivelmente superior. Além disso, ele desenvolveu um método psíquico de viagem no tempo para permitir que seus acólitos possuíssem pessoas no passado: a Técnica Ch'i Feng. Isso só permite que eles possuam pessoas a menos de um quilômetro do viajante. Um viajante Fang Sing no Cantão, por exemplo, só pode possuir alguém no Cantão no passado. A Ampulheta aprendeu a detectar os possuídos dessa maneira olhando em seus olhos — 10 segundos de contato visual (e um teste de Percepção) são suficientes para detectar o “vislumbre” de outra mente atrás das pupilas. Obviamente, as pessoas que não sabem da viagem no tempo consideram essa conversa ridícula — e se o agente Fang Sing no passado dominou as artes hipnóticas, olhar em seus olhos pode tornar o viajante vulnerável a perigos ainda piores!

Um objetivo particularmente nocivo do Dr. Fang envolve a Peste Negra. Ele está tentando criar novas doenças capazes de exterminar totalmente as nações Europeias; seus agentes às vezes viajam de volta às epidemias para testar suas novas fórmulas em vítimas inocentes. Ele também mostra grande interesse em todas as formas de reprodução seletiva; alguns de seus acólitos estabeleceram fazendas no passado distante para criar e reproduzir parasi-

tas. Gerações depois, seus agentes têm acesso a insetos horríveis, serpentes monstruosas e enormes artrópodes de todas as variedades conhecidas pela ciência — e alguns que a ciência afirma serem impossíveis pelas leis de Deus e da natureza!

A GRANDE OBRA DO TEMPO

A história pode ser alterada, mas não permanece alterada. Se um Círculo maligno substituiu Lorenzo de Médici como governante da Florença renascentista, seu governo durará até que eles deixem Florença para retornar ao presente. Nesse ponto, o povo se rebelará, ou os Milanenses entrarão em marcha, ou o Arno inundará e, depois dos incêndios e dos tumultos, os Médici terão conspirado para voltar ao poder. Se você matar o pai de alguém, provavelmente ele não nascerá, mas se você matar o avô dele, quem sabe? E há mais de duas gerações, as árvores genealógicas tendem a se enxertar novamente de alguma forma.

Mudanças sutis, no entanto, do tipo que passam despercebidas ou não chegam aos livros de história — podem se propagar com vigor. Um Arquiteto que estabelece uma sociedade secreta na Londres de Carlos II pode dar um passo à frente na Londres de Jorge III e esperar encontrar sua conspiração operando ativamente, e ainda reconhecerá as senhas e apertos de mão secretos

que ele montou um século antes. Ele pode não ser capaz de substituir Pitt como primeiro-ministro, mas poderá corromper e subornar os funcionários de Pitt. Se ele conseguiu que um agente dos Arquitetos se tornasse tutor de história de Pitt quando criança, ele pode até ser capaz de alterar a atitude de Pitt em relação a coisas incômodas como o poder Parlamentarista. Com o suficiente dessas mudanças sutis apontando na direção certa, os Arquitetos esperam poder criar ímpeto suficiente para alterar repentinamente a história de uma vez, como um rio quebrando suas margens e abrindo um novo canal. Caso contrário, os Arquitetos planejam estabelecer poder secreto suficiente em cada nação para que possam assumir o controle assim que alguma crise — um colapso do mercado de ações ou uma guerra global, por exemplo — desestabilize todos os governos atuais. O Fang Sing, e alguns dos malignos Círculos Temporais, têm esperanças e objetivos semelhantes.

Em termos de jogo, as mudanças simples (pág. 105) podem acontecer sem grandes consequências. Qualquer coisa que exija muita pesquisa para descobrir — baixas individuais na Batalha de Bunker Hill, o orçamento Real exato para 1713, se Napoleão marchou por uma determinada cidade pequena a caminho de Waterloo — é mutável. Uma mudança média ou complexa é decisão do MJ; uma mudança surpreendente deveria ser impossível.

História Oca

Ou, possivelmente, a história pode ser alterada, mas o presente nem fica sabendo. Em algum lugar do passado, os Fang Sing têm fábricas em Cartago produzindo bestas de repetição para a guerra final com Roma. Os Arquitetos governam a Inglaterra Elizabetana com metralhadoras e navios a vapor, preparando-se para lançar sua invasão à França. Os Círculos Temporais malignos comandam impérios criminosos no Caribe pirata ou lançam guerras nos Bálcãs para exterminar as fortalezas de seus rivais. Nada disso aparece nos livros de história, no entanto, até que essas ilhas de “história oca” possam ser conectadas em uma grande corrente — os Fang Sing têm que varrer Roma do mapa quatro ou cinco vezes, e então começar a dominar o Renascimento nas costas dos invasores de Tamerlão. Qualquer que seja o lado que alcance o presente primeiro, dominará o mundo.

Para manter o tempero do jogo, mudar a história ainda deve ser um trabalho difícil e oneroso. Aplique um modificador universal -5 a todos os testes de mudança tecnológica, política e cultural de época das págs. MB505-508 ou pág. 105. (Os viajantes devem usar as regras do Tempo Adicional na pág. MB346 para mitigar este problema tanto para os testes de Conceito quanto para os Protótipos.) A oposição à mudança política e cultural atrasa as coisas em *cinco vezes* o tempo dado na pág. 105 — um atraso de oito semanas passa a ser um atraso de 40 semanas, por exemplo.

Felizmente (ou infelizmente) para si mesmo, um viajante do tempo tem um passado extremamente privilegiado, com uma inércia muito maior do que o resto da história. Seus inimigos não podem matá-lo quando bebê, ou vencer seus pais a se divorciar, ou incendiar sua cidade natal, ou recrutá-lo para o exército. Isso também tem seu lado negativo. Um viajante que depositou um xelim em uma conta com juros em 1700 voltará e não encontrará fortuna no presente. Em vez disso, o banco faliu em 1749, ou um reclamante diferente retirou o dinheiro há uma década, ou o governo confiscou essa conta por inadimplência fiscal. Um viajante pode enterrar um tesouro no passado e esperar desenterrá-lo no presente, mas fazer a história funcionar para mudar sua vida — em qualquer direção — está fora de questão. Além disso, ele não pode interferir em sua própria cronologia; nenhuma tentativa de comunicação com seu eu passado ou futuro é possível.

PREMISSAS DA CAMPANHA

Parâmetros

Escala: A escala padrão é bastante prosaica, uma com Círculos Temporais competindo por poder, influência e lindas porcelanas de Meissen entre si. No entanto, a tensão pode aumentar com os objetivos dos vilões, especialmente se os Arquitetos ou o Fang Sing se tornarem atores importantes.

Escopo: Amplo, intencionalmente. Quanto mais exótico e selvagem for o passado, melhor será a sensação de “aventura dos anos 20” do mundo da campanha.

Limites: O passado, essencialmente conforme descrito em um bom livro de história da década de 1920, com muitas Civilizações da Idade das Trevas e Misteriosas, fora da progressão já bem conhecida do Egito, Grécia, Roma, Alegre Inglaterra e Nossos Gloriosos Eus. Psiquismo é a fonte padrão de “poderes mágicos”, embora o MJ possa querer mudar um pouco, e adicionar outros elementos sobrenaturais, se desejar.

Parafísica

Veja a discussão sobre *a Grande Obra do Tempo* na pág. 215; a história é Tempo Maleável com Alta (ou até mesmo Muito Alta) Resistência. Não há Efeito de Linearidade; um mês de viagem no tempo ainda exige o ritual de apenas uma noite. Não há Efeito do Observador no cenário padrão, embora o MJ possa adicionar um se quiser uma nunance

mais mecanicista para a estratégia dos Círculos. O MJ provavelmente vai querer impor um Efeito de Recenticidade de cerca de 20 anos ou mais, nem que seja para remover a tentação de sacanear um Círculo inimigo na semana passada.

Conforme escrito, este cenário envolve Tempo à Prova de Paradoxo, embora uma variação interessante seja Enroscamentos Temporais que induzem Verificações de Pânico pesadas, custos de PF, penalidades na Vontade e até mesmo danos à IQ por comunicar-se com você mesmo. Vale a pena transmitir a mensagem, sabendo que você ficará louco? Um jogador pode então “reiniciar” no lugar de seu “eu mais jovem” (com os ditos danos pesados) e reviver a crise, ou o MJ e os jogadores podem concordar em descrever superficialmente a mudança e seguir em frente a partir do reparo.

Personagens

Os membros da Ordem da Ampulheta provavelmente têm Inimigos (Círculos Temporais Malignos), Riqueza e Status.

Nível de Poder: Qualquer herói, embora um pouco mais cascosos (em torno de 175–200 pontos) se encaixa no estilo do cenário. Personagens sem vários idiomas acabarão sendo mortos.

Nicho: Todos os PdJs são considerados membros do mesmo Círculo Temporal, amigos ou associados de confiança de qualquer PdJ que tenha a fonte Gakuji.

Liberdade: Espera-se que todos os PdJs se comportem como damas e cavalheiros, seja no presente ou no passado. Espera-se que os heróis Americanos deem o seu melhor, dadas as desvantagens sob as quais trabalham.

Benefícios: O único benefício que os PdJs têm é a viagem no tempo, embora o MJ possa permitir outros poderes psíquicos se desejar. Seus inimigos têm pelo menos as mesmas vantagens que os PdJs possuem; em média, os membros dos Círculos Temporais malignos são equivalentes aos PdJs, os Arquitetos têm mais riqueza e poder e os Fang Sing têm mais psiquismo e um kung fu mortal.

Vantagens da Viagem no Tempo

Gakuji (+40): Dobra (Salto em Dobra; Nu (Exceto para itens de época, -20%) -25%, Requer Preparo (1 hora), -50%, Teleporte Psíquico, -10%, Pesquisa Necessária, -25%, Gatilho (Gakuji, ocasional), -30%; -80%) [20]; Saltador (Tempo) (Salto em Dobra; Nu (Exceto para itens de época, -20%), -25%, Somente Passado, -20%, Requer Preparo (1 hora), -50%, Teleporte Psíquico, -10%, Pesquisa Necessária, -25%, Gatilho (Gakuji, ocasional) -30%; -80%) [20].

Viagem Ley dos Arquitetos (+40): Dobra (Salto em Dobra; Sintonização Necessária (estrutura) -20%, Requer Preparo (1 minuto), -20%, Teleporte Psíquico, -10%, Portal Especial (estrutura de acesso ley), -30%; -80%) [20]; Saltador (Tempo) (Salto em Dobra; Sintonização Necessária (estrutura) -20%, Somente Passado -20%, Requer Preparo (1 minuto), -20%, Teleporte Psíquico, -10%, Portal Especial (estrutura de acesso ley), -30%; -80%) [20].

Técnica Ch'i Feng (+40): Posseção (Conjunto +10%; Projeção Astral, -10%, Apenas em Transe, -30%, Requer Preparo (10 minutos), -30%, Espiritual, -20%; -80%) [20] e Saltador (Tempo) (Conjunto +10%; Projeção Astral, -10%, Apenas em Transe, -30%, Somente Passado, -20%, Requer Preparo (10 minutos), -30%, Projeção da Mente, -50%; -80%) [20].

Com qualquer um dos métodos acima, uma falha crítica arremessa o viajante do tempo para fora do curso pretendido por 6 dias em qualquer direção.



Gênero e Modo

Este cenário é um cenário de conspiração de aventura; em geral, os membros de bons Círculos Temporais são mocinhos e podem ser confiáveis, mas os caras ruins podem estar em qualquer outro lugar. As aventuras da Ordem da Ampulheta podem apoiar bem o modo investigativo. A fidelidade histórica é menos importante do que paisagens emocionantes; em sua base, A Creta Minoica é uma locação emocionante, não a sociedade toda em si, a menos que o MJ queira explorar o conflito cultural mais profundamente do que “Digo, Sir Nigel, eles não parecem estar usando nenhuma, bem, você sabe... camisola.”

O CORPO TEMPORAL

No final do século XX, o físico Alexei Arbatov provou a existência da “carga entrópica”, um potencial energético inerente a toda a matéria. O nível de carga entrópica está diminuindo com o passar do tempo. Supõe-se que tenha alcançado seu valor máximo no momento do “Big Bang”, e que chegará a zero quando o Universo atingir sua expansão máxima e começar a encolher. Os físicos ainda estão discutindo o que acontecerá depois disso...

Arbatov postulou que a carga entrópica serve para “manter” a matéria estacionária no tempo, e que sua manipulação poderia permitir a movimentação de matéria através do tempo. Mas nada de concreto foi realizado durante mais de 50 anos, até Mariana Brill demonstrar pela primeira vez em laboratório, o deslocamento temporal no nível subatômico. O Efeito Arbato-Brill consumia grandes quantidades de energia, e era incontrolável e instável. Mais 30 anos se passaram até que Nehemiah Eden usasse um novo tipo de semicondutor de plástico orgânico para criar Dispositivos de Referência Focal, que viriam a viabilizar o deslocamento estável de objetos no tempo (embora o consumo de energia continuasse assombroso).

As Nações Unidas, que formavam na época um autêntico governo mundial, tomaram medidas imediatas para estabelecer controle sobre a viagem no tempo. Sob o título geral de Projeto Relógio, elas construíram o primeiro Transmissor Arbatov-Brill-Eden (TABE) de grande escala, e fundaram o Departamento de Controle Temporal (DCT) para operá-lo.

Infelizmente, o Projeto Relógio não é o único do gênero no passado. Logo depois de sua fundação, ele se chocou com agentes de uma organização que se autodenominava o Cronômetro, que tentavam alterar pontos cruciais de nossa história. O Cronômetro é o equivalente do DCT em um presente alternativo, no qual a humanidade é governada por uma burocracia sombria. (Ela se chama Humanidade Unida, mas nosso mundo a conhece como a Colmeia.)

Os agentes do Cronômetro estão trabalhando em todas as épocas com o intuito de assegurar que seu futuro venha a existir. O Projeto Relógio criou seu próprio Corpo Temporal de elite para garantir que eles não o consigam.

Gíria dos Agentes

Os Agentes temporais, formam um grupo íntimo de especialistas altamente treinados, e como tal desenvolveram sua própria terminologia para o serviço. Essa gíria adiciona realismo a uma campanha. (MJs também podem desenvolver suas próprias gírias — ou encorajar seus jogadores a fazê-lo.)

O Referente Focal implantado é chamado de Trava, ou às vezes de Sunga. O Modelo II usado por não-agentes tem apelidos do tipo Cinto de Segurança.

Os agentes tendem a zombar dos não-agentes, e (quando as vítimas não estão ouvindo) se referem à instalação do Modelo II como “ajeitar a roupinha” ou “colocando as rodinhas de treinamento”. O Estágio Transmissor pode ser chamado de Linha de Fundo ou Estaca Zero, ou outros nomes semelhantes. Somente um novato o chamaria de “o Transmissor” ou de “o Estágio”.

O Enjoo Temporal tem vários apelidos pitorescos; entre os mais publicáveis estão “A Vingança de (H.G.) Wells” e “Arremesso de Biscoito Transtemporal”.

Não podemos publicar nenhum dos apelidos usados para os agentes do Cronômetro.

Glossário do Corpo Temporal

Agora Absoluto: o presente “real” do ponto de vista de alguém no quartel general do TABE.

Apagão: uma área do tempo que não pode ser alcançada pelo transmissor TABE. Alguns são temporários; outros parecem ser permanentes.

Cair Fora: quando todos os agentes num determinado período do tempo são jogados de volta à Base por uma mudança na História.

Cronambular: Viajar no tempo.

Divergência: o aviso de que uma mudança na História está para acontecer (pág. 225).

Efeito do Observador: um fenômeno que limita o tipo de acontecimento histórico que pode ser alterado (pág. 159).

Efeito Redemoinho: a razão pela qual agentes no passado podem não receber suprimentos ou reforços exatamente da maneira como eles esperam. Isso tem outros nomes que não podemos escrever, mas AOCER (fala-se “ócer”) significa Apenas Outro *Cacildes* de Efeito Redemoinho.

Nak: abreviação de “anacronismo”. Qualquer pessoa, objeto, ou lugar que pertença a outra época ou cronologia.

Nativo: qualquer pessoa que pertença ao mundo ou tempo local.

Orelha: um aparelho usado para detectar itens entrando ou deixando o tempo local.

Tempadiante: na direção do futuro.

Tempatrás: na direção do passado.

Tempo Comprimido: o tempo no Agora Absoluto passando a uma velocidade maior que a do tempo vivido durante uma missão.

Tempo Morto: tempo passando numa velocidade maior que a do Agora Absoluto.

Viajante: qualquer um que viaje no tempo, entre dimensões, planos ou mundos alternativos. Veja também “Nak”.

Quem controla o passado, controla o futuro; quem controla o presente, controla o passado.

– George Orwell, 1984

MECÂNICA

O Transmissor Arbatov-Brill-Eden (TABE) fica no centro de um complexo do tamanho de uma cidade localizado no meio do agreste Canadense. Embora o Estágio Transmissor em si seja apenas um disco simples de metal de 5 metros de diâmetro, ele recebe o apoio de fileiras de supercomputadores criogênicos e uma das maiores usinas de energia da Terra. Cada 1,5 kg de matéria enviado ao passado consome aproximadamente \$10.000 em energia elétrica. O resto do complexo do DCT serve de espaço para moradia, pesquisa e treinamento de aproximadamente 600 Agentes Temporais e alguns milhares de funcionários de apoio.

Todo objeto deslocado para o passado tem um “potencial temporal negativo”; a energia entrópica de Arbatov está constantemente tentando trazê-lo de volta para o presente. Os objetos deslocados devem estar o tempo todo dentro do campo de um Dispositivo de Referência Focal, senão voltarão ao Estágio Transmissor. (Existe uma exceção muito importante: o Efeito de Divergência, descrito na página 225.)

O TABE pode enviar uma carga de até 600 kg para qualquer período para o qual uma janela (veja abaixo) possa ser encontrada — a distância no passado não importa.

O TABE é capaz de alcançar qualquer localização física na Terra. Os agentes não são transmitidos apenas no tempo, eles são também teletransportados no espaço. (Parece que ele não é capaz de atingir com precisão pontos fora da Terra, devido à falta do referencial gravitacional.) Existe uma chance de 1 em 6 de ocorrer um pequeno desvio de coordenadas na primeira vez que os agentes são enviados a um dado local — não um erro fatal, mas frequentemente interessante.

Períodos Alvo e Apagões

Devido à Barreira de Arbatov, um efeito análogo à “barreira de potencial” que existe em torno do núcleo do átomo, nada que esteja acima do nível atômico pode ser enviado a uma distância menor do que 130 anos. Isto significa que se nosso Agora Absoluto estiver em 2100 — uma boa época para o início da campanha — será impossível se deslocar para qualquer data depois de 1970.

Mesmo para datas anteriores a 1970, é impossível mandar agentes para qualquer período de sua escolha no tempo. O TABE está limitado a “janelas” — períodos que distam 245 dias e 496,5 segundos uns dos outros. Estas janelas se deslocam à medida que o Agora Absoluto avança. Se 7 de Junho de 1832 for uma “janela” agora, então 14 de Junho será uma “janela” na semana que vem. Estas “janelas” não têm nenhuma extensão. Você pode enviar um objeto para um instante específico no dia 7 de Junho de 1832... ou você pode enviá-lo para outro instante, uns 8 meses antes ou 8 meses depois... e assim por diante. Se você quiser viajar até 14 de Junho, terá que esperar uma semana... no presente, ou no passado.

Por isso, os agentes que são enviados ao passado geralmente têm que esperar alguns meses para poder chegar ao acontecimento histórico desejado — mas às vezes eles não têm outra escolha a não ser chegar em cima da hora, e agir com pouca preparação.

Para fins de jogo, é mais fácil pensar no presente como se estivesse “arrastando” uma sequência de janelas no tempo. Esses são os únicos pontos aos quais um viajante do tempo pode ir. Eles estão separados por cerca de oito meses. Portanto, se você pode atingir janeiro de 1700 agora, também pode atingir setembro de 1700, maio de 1701 e assim por diante — supondo que nenhum apagão ocorra. Na prática, é claro, o MJ pode colocar uma janela sempre que quiser, decidindo em que data o Agora Absoluto está.

Alguns períodos, no entanto, estão em “apagões” e são inacessíveis. Alguns deles estão neste estado por intervenções bem-sucedidas do Cronômetro (veja abaixo). Outros são mistérios. O apagão de 25 AEC até 82 EC é particularmente irritante para os historiadores. Sabe-se também que os períodos em apagões se movem e mudam de lugar. (O mestre pode definir períodos em apagões para qualquer época que ele achar conveniente.)

Nada pode ser enviado, ou emergir de uma janela quando ela entra um apagão. No entanto, a janela sairá novamente do apagão no horário previsto. Agentes que estão “viajando no passado” no momento em que um apagão começa não podem retornar até ele passar, e às vezes têm lapsos de memória estranhos.

Um apagão temporário é criado apenas pelo fato de se mandar algo de volta no tempo. Quando alguma coisa é enviada para uma janela, ela ficará fechada durante as próximas 3d×100 horas de tempo passado (que é, em média, um mês e meio). É impossível prever com exatidão quanto tempo uma janela ficará fechada, mas o TABE é capaz de detectar imediatamente quando a janela se abre novamente.

Como a linearidade não é conservada neste tipo de cenário — o Agora Absoluto não se move necessariamente na mesma “velocidade” que o passado, no que diz respeito a um observador no passado — alguém que tenha sido enviado através de uma janela nem sempre estará naquela mesma janela em relação ao Controle. De vez em quando, mas nem sempre! Em geral, quanto mais um visitante mexe no passado, maior a chance dele criar um “redemoinho” que reduzirá a precisão com que o Controle pode enviar-lhe reforços ou suprimentos (veja Redemoinhos e Incerteza, abaixo).

O Retorno

Os agentes podem retornar a qualquer momento (a não ser que esteja ocorrendo uma Divergência — veja a pág. 225). Quando voltarem, eles retornarão ao momento que o Agora Absoluto tiver alcançado. O Princípio da Linearidade (pág. 156) nem sempre se aplica nestes casos. Quanto maior for o número de mudanças feitas no passado, maior a probabilidade de que o tempo *será* linear. Qualquer coisa que retorne ao futuro aparecerá no estágio TABE. O estágio é mantido livre o tempo todo, a não ser nos momentos em que alguma coisa está sendo enviada, e todos os recém retornados são imediatamente removidos do estágio. (Em tese, qualquer coisa que viesse a retornar a um estágio completamente ocupado seria simplesmente deslocado numa direção aleatória, e apareceria numa área aberta, mas ninguém quer correr o risco.)

Redemoinhos e Incerteza

Os agentes que mexem com o passado, ou que estiverem na presença de agentes do Cronômetro que mexem com o passado, descobrirão que o Controle não consegue enviar reforços, suprimentos e assim por diante *exatamente* nas suas coordenadas. A “janela” se tornou incerta. Esta incerteza varia de 1d até 10d horas; o mestre avalia o nível atual de mudança na história numa escala de 1 a 10, e joga este número de dados.

A mensagem ou o reforço geralmente chega mais tarde do que o esperado. Em qualquer resultado dos dados contendo mais que dois 6, a carga chega *antes* do esperado. Se a carga for uma resposta a um pedido do passado, ela *nunca* chegará antes de ser requerida!

O Agora Absoluto

O Agora Absoluto — a data à qual os agentes retornarão quando cronambularem do passado — começa na data em que eles deixam o TABE, determinada pelo MJ. As mudanças são parcialmente determinadas pelas ações dos PdJs. Por exemplo, se eles enviarem uma mensagem para o Controle, requerendo uma máquina que levará 3 meses para ser construída, o Agora Absoluto avançará 3 meses, mesmo que os agentes recebam sua máquina amanhã relativo ao seu tempo.

O MJ pode também avançar o Agora Absoluto arbitrariamente enquanto os agentes estão no passado. Isto significa que eles cronamblarão para algum momento posterior à hora em que partiram. Como regra geral, podemos dizer que o tempo futuro passa apenas a 10% do tempo observado se os agentes não fizerem dada (isto permite que eles tirem umas boas férias). Variações menores fazem com que ele passe a 30% da velocidade do tempo no passado. Variações maiores a 60%; e variações gigantescas a 100%. Isto pode variar 4d%, em qualquer direção, mas nunca para menos que 0%. E o MJ pode sempre declarar que “Um mês se passou no Controle sem nenhum relatório de vocês. Eles ficaram apreensivos e enviaram uma mensagem”.

A existência de um Agora Absoluto impede um tipo complicado de paradoxo. Os agentes podem encontrar um agente de “seu futuro” — mas eles não podem levar informações de volta para o tempo de onde vieram. Eles retornarão ao Agora Absoluto do agente que encontraram.

Exemplo: Ng Chan cronambulou no dia 1º de Janeiro de 2100. Ele viajou 200 anos para o passado até Janeiro de 1900. Ele fica por lá, observando, durante 100 dias. Normalmente ele presumiria que apenas 10 dias Absoluto se passaram (ele não está fazendo nada — apenas observando). Certa noite, porém, ele é contatado por Al Morris, um outro agente. Al diz a Ng que ele cronambulou no dia 1º de Julho de 2100. Agora Ng sabe que o Agora Absoluto avançou 6 meses — e ele provavelmente tentará descobrir por quê! Não importa qual seja a explicação, Ng voltará para 1º de Julho ou alguma data posterior — ele “perdeu” os 6 meses intermediários (isto é chamado de “tempo comprimido”; veja o quadro abaixo). Biologicamente, Ng envelheceu apenas 3 meses (o tempo que ele passou em 1900).

O relógio em San Dimas está sempre batendo.

— Rufus, Bill & Ted:
Uma Aventura Fantástica

É possível que o Agora Absoluto “verdadeiro” esteja 500 anos no futuro com relação ao nosso tempo, e que os agentes do Relógio estejam sendo vigiados por agentes de algum corpo temporal do futuro — mas isto seria uma campanha diferente, e precisaria de uma explicação para o fato de os agentes do Relógio voltarem para sua própria época. Nesta estrutura, nossos heróis estão no Agora verdadeiro, o ponto mais distante que a Eternidade já alcançou. Eles não encontrarão agentes de um futuro distante. Se eles encontrarem agentes de um futuro próximo, esse futuro se tornará seu presente quando eles retornarem.

O Referente Focal

Um Referente Focal (RF) é um aparelho que mantém um objeto transmitido no passado. Os Agentes Temporais têm um Referente Focal modelo III implantado no tórax e no abdome. Ele usa a mioeletricidade do corpo do usuário, e não é detectável por exames superficiais. O plástico orgânico não é visível no raio-X, embora uma busca cuidadosa com equipamento ultrassônico (disponível apenas depois do final da década de 1960, não sendo portanto uma grande ameaça), ou uma intervenção cirúrgica, possam revelá-lo.

O Modelo III monitora o coração e as ondas cerebrais do usuário. Se ele for gravemente ferido, o aparelho se desliga, e o agente retorna ao estágio transmissor, onde uma equipe médica de emergência está em alerta constante. Com cuidados médicos NT10, “se ele está respirando, está curado”. A única coisa com a qual o pessoal médico do Relógio não pode lidar é uma ferida séria na cabeça. Se um agente retornar com a maior parte de sua cabeça faltando, ele morrerá. Mesmo assim, se o jogador gostar da ideia, os médicos poderão criar um clone do agente a partir de uma gravação cerebral feita antes da missão!

Para retornar voluntariamente, antes ou depois do término de uma missão, o agente usa sua língua para ativar dois botões colocados nos seus dentes (dois, ao invés de um, para evitar acidentes). Mesmo assim, existe uma pequena chance (um resultado menor ou igual a 5 em 3d) de que qualquer golpe que ultrapasse a RD do crânio envie o agente de volta para sua própria época. (O MJ pode ignorar este resultado se ele interferir com o jogo, mas os jogadores no geral acharão isto divertido; é melhor que morrer.)

Não-agentes enviados ao passado geralmente usam um RF modelo II como um cinto ou uma faixa em tomo do peito (com um sensor cardíaco, funcionando como os sensores vitais do modelo III). Ele pesa 0,5 kg e tem RD 3 e HT 5.

Tempo Comprimido e Tempo Morto

Quando o Agora Absoluto avança a uma velocidade superior à do tempo pessoal do viajante, isto é chamado de tempo comprimido. No exemplo acima, Ng poderia reclamar que ele foi “comprimido 7 meses, e perdeu o segundo turno do Brasileirão”.

Por outro lado, se tudo correr bem, um Agente pode passar mais tempo no passado do que o tempo decorrido no Agora Absoluto. Isto se chama “tempo morto”.

O Tempo Comprimido e o tempo morto podem introduzir alguns efeitos interessantes, principalmente no que se refere à comparação da idade cronológica com a idade biológica. Por exemplo, alguém com muito tempo morto poderia ter uma idade cronológica de 20 anos, mas uma idade biológica de 50 anos ou mais. Alguém que usa o tempo morto para seu próprio benefício (para cumprir prazos, receber promoções, etc.) é conhecido como um mestre do tempo morto.

De outro lado, um Agente com muito tempo comprimido pode parecer ter 25 anos de idade — mas na verdade ele nasceu algumas centenas de anos atrás (se o Agora Absoluto avançou isto tudo desde o início da campanha)!

Quando um agente retorna por acidente ou sem tomar precauções depois de uma viagem muito longa ao passado, ele pode sofrer lesões sérias, porque algumas de suas moléculas permanecem no passado!

Os modelos II e III do Referente Focal “reterão” as roupas e equipamento pessoal do usuário até uma distância de 5 metros. Além desta distância, eles retornarão para o estágio transmissor. É possível acoplar um RF modelo I ao equipamento. Ele é mais ou menos do tamanho de um cartão de crédito (RD 2, HT 3). Os agentes normalmente levam um modelo I de reserva no caso de terem que guardar suas coisas temporariamente. (Colocado num armário ou cômoda, por exemplo, o modelo I estabilizaria tudo dentro de um raio de 2 metros). As armas normalmente não têm seus próprios circuitos — uma medida muito eficiente para evitar que caiam em mãos erradas.

Qualquer item da “época-base” que sair da área coberta pelo campo RF retornará ao estágio TABE. Isto inclui sangue derramado, suor, unhas cortadas, e assim por diante — e é por isto que os agentes tomam um forte laxante algumas horas antes de partir. O retorno de dejetos é sujo e inconveniente quando o Estágio está desocupado, mas raramente perigoso. Quando é necessário, jatos de pressão limpam o Estágio. (O sistema de reserva é uma dupla equipada com esfregões...)

Exceção: Um item num período em um apagão não retornará ao futuro (mesmo se ele perder seu Referente Focal) até o apagão terminar.

Qualquer campo RF reterá um objeto “futuro”; se um agente der um atordoador para um outro, ele será retido pelo campo do segundo agente quando o primeiro se afastar. Mas RFs do Cronômetro não reterão objetos do futuro do Relógio, e vice versa.

O Efeito Transferência

A comida que um viajante ingere no passado, uma vez digerida e assimilada, se toma parte do viajante e retorna junto com ele; assim como o ar em seus pulmões. Parece que a carga Arbatov “vaza” junto com os elétrons quando átomos do futuro formam ligações químicas com átomos do passado. Se um

objeto do futuro interagir quimicamente com materiais do passado dentro de um campo de Referência Focal, ele irá vazando gradualmente sua carga “futura”. De modo semelhante, átomos “do passado” podem ser assimilados por objetos do futuro, embora eles tenham uma tendência a adquirir uma carga “futura”.

Já que a maior parte do corpo humano consiste de água, um agente pode evitar os efeitos mais significativos bebendo muita água do futuro durante uma semana antes de retornar. Isto não apenas substitui a água “do passado” que está no seu sistema, mas parece também devolver às outras moléculas do corpo sua carga original.

Mas quando um agente retorna por acidente ou sem tomar precauções depois de uma viagem muito longa ao passado, ele pode sofrer lesões sérias, porque algumas de suas moléculas permanecem no passado! O agente perde 1d-2 pontos de vida para cada ano inteiro que ele passou no passado, ou 1d-3 se ele se alimentou tanto quanto possível de rações trazidas do futuro. (Mas observe que, já que o agente retorna ao estágio TABE, onde estará à sua disposição uma das melhores equipes médicas do mundo, ele normalmente correrá pouco risco se voltar vivo.)

Mesmo assim, há efeitos colaterais assombrosos. Quando um agente deixa parte dele mesmo, no passado, as pessoas que permaneceram lá verão uma névoa gordurosa e sangrenta na forma de um homem — as moléculas que foram deixadas para trás. E há casos, não totalmente explicados, de agentes que passaram longo tempo no passado, desaparecerem de lá e não retornaram ao futuro. Será que suas moléculas foram dispersadas ao longo da história, ou eles chegaram, intactos, até parte do caminho para o futuro?

Um efeito colateral bem mais comum e doloroso ocorre quando qualquer agente retorna; uma grande fração do material no seu sistema digestivo fica no passado. Este vácuo repentino no estômago é doloroso, e causa a perda de 1d PF.

Também há efeitos colaterais positivos da transferência. Depois de ficar no passado por mais ou menos um mês (8d dias; diferente para cada viajante), seu cabelo e unhas cortados, pele descascada, etc., não mais retornarão para o futuro quando removidos do campo do RF, eliminando um sinal característico de Agentividade. Matéria viva como sangue retornará ao futuro; cabelo e unhas num corpo vivo retornarão quando a pessoa voltar (embora possam ficar mais curtos).

Trazendo Itens do Passado

Em geral, isso não pode ser feito. Itens do passado carregados por agentes que estão retornando, colocados em itens prestes a retornar, etc., etc., simplesmente ficam em seu próprio tempo. Agentes que desejem enviar itens não-animados “para o futuro” devem enterá-los em cápsulas temporais.

Com paciência, o efeito de transferência pode ser usado para trazer um ser vivo para o futuro. Um casal de *Eohippus*, capturado na pré-história e cuidadosamente alimentado com comida e água moderna por cinco anos, foi retornado ao estágio TABE sem problemas sérios, e já produziu um potro.

AGENTES TEMPORAIS

Personagens de agentes do Relógio são criados com mais ou menos 180 pontos (ou mais, se a campanha for cinematográfica). Certas vantagens e perícias têm de ser adquiridas pois representam o treinamento dos agentes, e certas desvantagens não são permitidas. (O MJ pode querer usar os modelos da Patrulha Infinity a partir da pág. 186 como ponto de partida para a construção de agentes do Relógio.)

Ninguém seria escolhido para ser Agente Temporal se não estivesse na melhor forma física e mental. Enviar um hemofílico para a Idade Média seria uma tentativa de homicídio! Portanto, nenhuma desvantagem física pode ser escolhida, e serão permitidas apenas as desvantagens mentais que, na opinião do MJ, não atrapalhariam o trabalho do agente. Impulsividade ou Excesso de Confiança poderiam ser permitidas; Piromania ou Sadismo não. Pacifismo poderia ser considerado positivo, embora Não-Violência Total provavelmente acabe sendo um empecilho muito grande na realização das missões. Os agentes não têm Dependentes, e a agência normalmente não envia não-agentes ao passado. (Veja as listas de desvantagens nos modelos da Patrulha ou dos agentes da Desfechos Alternativos, na pág. 189.)

O MJ deveria representar o oficial de recrutamento quando os jogadores pedem pontos de desvantagens. Um alcólatra recuperado poderia ser aceito, se o candidato fosse muito habilidoso — um gênio em línguas, por exemplo. Avareza não seria uma desqualificação, mas é difícil ver como isso afetaria um personagem durante o jogo, e lembre-se de que uma desvantagem que não atrapalhe o personagem não vale nenhum ponto.

Os Agentes têm um Dever para com o Relógio de -20 pontos (Constante, Extremamente Perigoso). Isto inclui a obrigação de não matar se houver qualquer outra opção disponível. Não é uma proibição de matar, mas o MJ deve recompensar personagens que consideram as opções e encontram alternativas, e reter os pontos daqueles que matam sem necessidade.

Naturalmente, o Relógio pode providenciar treinamento em praticamente qualquer perícia que os personagens possam precisar, desde a esgrima até desarmar armas nucleares. E os melhores Agentes de Campo são generalistas ao invés de especialistas. Mas o Relógio também tem muitos agentes, incluindo especialistas em combate, que são relativamente unidimensionais. Eles geralmente são usados como membros de equipes, ou em missões muito curtas — ou seja, são normalmente PdMs. Estes incluem os especialistas em combate, ou “gorilas”, que o Relógio usa quando os confrontos diretos forem inevitáveis.

O Relógio não vale ponto nenhum como um Patrono, porque geralmente o momento em que o agente mais precisa de ajuda é também o momento que o Relógio não pode fazer nada.

Agentes de Campo

Existem, mais ou menos, 600 Agentes de Campo na ativa, operando a partir da base Canadense. Os agentes aposentados geralmente permanecem com o serviço como instrutores e conselheiros, e podem retornar ao campo numa emergência. Portanto, embora haja uma boa chance de um agente reconhecer qualquer outro agente na ativa, ninguém consegue reconhecer de vista todos seus colegas agentes. Existem códigos de reconhecimento... mas nada é infalível.

Agentes Locais

O Relógio mantém um número secreto de Agentes Locais em dezenas de épocas no passado. Estes agentes frequentemente passam anos no local e desenvolvem identidades estáveis no passado. O Cronômetro faz a mesma coisa.

Os Agentes Locais podem escapar para a Base a qualquer momento, simplesmente ativando seus dispositivos RF. Mas eles só podem voltar para uma época específica quando houver uma “janela” lá.

Os Agentes Locais podem receber instruções do Relógio a qualquer momento, mas com algumas restrições estranhas. A qualquer momento no Agora Absoluto, a comunicação é possível apenas com uma série de pontos na história, que distam 8 meses um do outro, com vários furos. Portanto, depois que o agente estiver no local por 8 meses, você pode quase sempre se comunicar com ele — mas não necessariamente no momento mais conveniente. Você não pode estar sujeito a dizer-lhe “Faça isso agora!”, você poderá ser obrigado a dizer-lhe “Faça isso daqui a 6 meses...”.

Agentes Aposentados

Os Agentes Aposentados frequentemente permanecem com o serviço como instrutores e conselheiros, e podem voltar ao campo numa emergência. Muitos deles também se oferecem como Agentes Locais no passado, tornando-se observadores permanentes, pelo resto de suas vidas. No momento, a Base tem uns 100 agentes aposentados no seu pessoal.

O INIMIGO

A Colmeia ocupa um “presente alternativo”. É impossível viajar entre esse presente e o do Relógio. No entanto, os dois presentes alternativos podem enviar agentes para seu passado comum. A Colmeia é um mundo onde todos trabalham para o governo — ou para alguma parte da teia de governos superpostos que começa no nível dos enormes e cinzentos prédios de apartamentos, e vai até o descendente dilatado da ONU. Todas as empresas foram nacionalizadas (ou todos os governos comprados pelas empresas — é difícil dizer).

É um mundo poluído, superpovoado, e desesperadamente pobre em recursos naturais. Mas suas porções civilizadas são muito organizadas e disciplinadas. Quando um agente da Colmeia visita o passado, ele provavelmente não verá liberdade e riqueza, mas uma demonstração repugnantemente e indisciplinada de desperdício. Mas há exceções; alguns agentes da Colmeia gostam do passado e se recusam a voltar.



Equipamento dos Agentes Temporais

Os agentes têm acesso a todo equipamento que precisarem em NT10, sem se preocupar com o preço... dentro do limite da transferência máxima de 600 kg. É claro que os comandantes dos agentes (ou seja, o mestre) podem vetar qualquer pedido que não pareça razoável. O MJ, representando os agentes supervisores, decide quais itens podem ter RF embutidos (para que possam permanecer sozinhos no passado) e quais não têm RF (para que retornem se forem abandonados). Veja o equipamento da Patrulha nas páginas 22–27 para alguns equipamentos semelhantes.

Armas

Existem duas armas padrão, que *nunca* têm RF embutidos. Ocasionalmente um nativo temporal poderá ficar com uma que esteja “presa” devido à divergência, mas ela sempre desaparecerá tão logo o Efeito Divergência passe.

O Atordoador é um atordoador sônico na forma de uma vara de metal curta. Ele pode ser ajustado tanto para produzir um feixe quanto para cobrir uma área. (Use as estatísticas FC/3 na pág. 200).

O Ferroador é uma pistola de gás comprimido que atira dardos tranquilizantes. Ele pode ser camuflado para se parecer com uma arma antiga (pistola antiga, Colt .45, etc.), carregado com projéteis de pólvora para fazer o clarão e o barulho apropriados, disfarçado como uma bengala, livro de hinos, ou outro item qualquer e operar quase completamente em silêncio. Os dardos contêm um circuito RF de plástico, que é carregado quando giram ao longo do cano: alguns segundos após o tiro (mais do que o suficiente para alcançar o alvo) a carga se dissipa e o dardo some, deixando apenas um pequeno furo, semelhante a uma picada de inseto. O Super-Ferroador é uma versão do Ferroador que tem a forma de um rifle com mira telescópica: se não for disfarçada como uma arma antiga, ele poderá ser dobrado e caberá numa mochila pequena. (Use as estatísticas da Agulhadeira na pág. 200; o Super-Ferroador tem quatro vezes a distância e seis vezes o peso.)

Roupas e Dinheiro

A divisão de Vestimentas pode fornecer cópias de roupas de qualquer período, com melhorias como acolchoamento de Kevlar para armaduras de couro. Alguns itens, como as armaduras de placas, podem ser equipados com Referentes Focais para evitar que retornem quando separadas de seus donos.

Dinheiro para a viagem é um problema que nunca nenhuma das agências temporais conseguiu solucionar com-

pletamente. Metais preciosos, ou até pedras preciosas são baratos se comparadas ao custo de transmissão, mas são difíceis de estabilizar. Nos lugares onde o comércio é bem desenvolvido, a Divisão de Pesquisa pode fornecer instruções para investimentos discretos e lucrativos. Ela também fabrica grandes moedas e joias contendo pequenos circuitos RF, apesar de eles esgotarem suas cargas e retornarem após alguns dias, dando origem a histórias de ouro de mágico que se dissolve depois de o feiticeiro partir...

Outros Aparelhos

Os efeitos dos Referentes Focais estão descritos na pág. 219.

O *Livro de Anotações* é um gravador audiovisual portátil, do tamanho de um livro de capa dura comum. Ele é usado para gravar o desenrolar da missão, mas se for equipado com um Referente Focal ele poderá ser usado para a espionagem. Ele grava em discos laser que podem ser ejetados e utilizados para enviar mensagens para o presente (veja o próximo item). Os Agentes Temporais têm fama de usar o gravador para tudo, *menos* fazer um registro preciso de suas atividades...

Cartões de Mensagem são pequenas folhas de plástico com um tênue rastreador radioativo. Os agentes podem escrever mensagens num cartão e deixá-lo em algum lugar; uma vez fora do campo RF do agente, ele retornará ao estágio TABE, onde seu rastreador ativará um alarme para que o Controle saiba de sua chegada. Os cartões especiais raramente são necessários. *Qualquer coisa* que apareça no estágio será examinada imediatamente. Mas se um cartão aparecer no estágio junto com alguns agentes feridos, os cartões de plástico especiais têm mais chance de sobreviverem e serem notados! Cartões de mensagem que não desaparecem são um alerta com relação ao Efeito Divergência.

O *tempômetro* é um aparelho que mede a energia de Arbatov; ele é capaz de identificar precisamente o momento no tempo no qual os viajantes chegaram. (Se o MJ não quiser que os jogadores tenham acesso a esta informação ele poderá fazer com que os tempômetros sejam pouco confiáveis, ou simplesmente não serem utilizados).

Equipamento Caseiro

Se os agentes vão ficar num determinado lugar por *muito* tempo, eles podem trazer ferramentas e aparelhos de casa e *construir* algum equipamento de tecnologia bastante alta. Se eles realmente precisarem de uma Uzi, eles podem mandar fazer uma a partir de materiais locais.

Os agentes da Colmeia podem vir de qualquer uma das regiões industrializadas do mundo — América do Norte, Europa (incluindo a Rússia Europeia), o leste da China e o Japão, Austrália e Brasil. As áreas mais pobres simplesmente entraram em colapso devido à fome e à doença, e foram abandonadas. Naquelas que possuíam recursos naturais de valor, como a África do Sul, existem enclaves da Colmeia para sugar todos eles.

Por que existem apenas duas cronologias em competição? Nós somos capazes apenas de fazer suposições. A física temporal parece ser governada por um atrator estranho — uma função matemática que reduz todas as probabilidades a apenas duas. Pense no seguinte: Quando você joga uma moeda, ela é aleatória, uma bola de luz se movendo. Mas quando ela parar, não importa onde ela caia, ela quase sempre

terminará em um de dois estados possíveis: cara ou coroa. (Mas pode ficar em pé... do mesmo modo que os agentes de vez em quando dizem ter detectado observadores de outros futuros em potencial além daquele da Colmeia.)

Nossa cronologia parece estar girando como uma moeda. O que quer que aconteça no passado parece quase inevitavelmente levar ao mundo do Relógio ou ao da Colmeia.

E é aqui que a analogia da moeda para de funcionar, por que agora — o que quer que seja “agora” — tanto o mundo do Relógio quanto o da Colmeia parecem existir. Não pertencem a cronologias diferentes... pelo menos, não parece que podemos viajar até lá, ou vice-versa. Os dois são aspectos diferentes da mesma cronologia, com probabilidade quase igual.

Será que a ação do inimigo seria capaz de alterar a história o suficiente para nos extinguir completamente? A matemática sugere que não... mas se uma cronologia ficar improvável o bastante, ela perderá a capacidade de viajar no tempo. E por isso, só por si, já vale a pena lutar! Os agentes do Relógio não se opõem apenas às alterações do Cronômetro, mas tentam criar suas próprias, para fazer com que a história favoreça o seu mundo.

O Relógio tem apenas uma noção geral de quais eventos favorecem o Cronômetro, e de quais favorecem a si. A decisão final que determinou como a moeda caiu deve estar nos 130 anos que o TABE não pode ver ou alcançar. Algo neste período foi importante o bastante para reduzir toda a história anterior a uma escolha simples.

Todas as manobras dos dois lados têm simplesmente o objetivo de influenciar aquela decisão, sem saber precisamente o que é. Mas o Relógio sabe, a partir de suas leituras de probabilidade após cada alteração conhecida, mais ou menos o que esperar: Em

geral, parece que eventos históricos que favorecem a liberdade política e pessoal favorecem seu mundo, e aqueles que favorecem o controle (ou ditatorial ou apenas burocrata) favorecem a Colmeia. A forma de governo não parece importar: controle corporativo é tão ruim (para o Relógio) quanto o governo exercido por um rei, presidente, ou chefe da Máfia. As guerras em si podem ser boas ou más, mas elas são com mais frequência más porque a guerra, ou o medo dela, provoca um controle mais estrito.

Agentes do Cronômetro

Os agentes da organização da dimensão paralela chamada Cronômetro, têm todo o treinamento e equipamento que os PdJs têm. A maior parte deles é motivada por um desejo de promoção pessoal; o mundo da Colmeia só é confortável para aqueles que estão por cima. Além disso, eles foram convencidos de que a outra cronologia deve ser extinta para a deles sobreviver, daí sua dedicação fanática.

As tentativas de trazer agentes do Cronômetro de volta para o futuro não funcionaram. Agentes do Relógio foram capturados pelo Cronômetro e levados embora, mas o interrogatório dos prisioneiros revela que nenhum deles jamais voltou para “casa”. Eles também nunca foram encontrados pelos agentes do Relógio — e ninguém sabe sequer para onde eles foram!

De vez em quando, o MJ deve forçar os dois lados a fazer uma trégua e cooperar, para salvar as vidas de todos contra os nativos enfurecidos, ou para evitar uma alteração tão gigantesca que pode tomar os dois mundos menos prováveis.

Os agentes do Cronômetro são geralmente mais impiedosos que os do Relógio. Eles têm mais a ganhar e mais a perder — embora seja possível haver tréguas como acabamos de mencionar. E ao mesmo tempo que o Cronômetro não treina seus agentes especificamente para não matar como faz o Relógio, eles estão igualmente sujeitos aos efeitos da alteração da história, e têm a mesma necessidade de cuidado. Eles raramente matam alguém a não ser que saibam que ele é do Relógio. E mesmo assim, eles fazem com frequência o Efeito do Observador trabalhar para eles deixando um inimigo viver. Uma das táticas favoritas do Cronômetro — e às vezes os agentes do Relógio a usam, também — é cortar os pulsos de um inimigo amarrado. A perda de sangue ativará seu RF e o enviará de volta para o futuro, onde terá que contar sua história. (É claro que, se a vítima não for do futuro, ela simplesmente morrerá.)

O Cronômetro não pode ser tomado como um Inimigo específico, porque ele está dentro da campanha como parte do risco total que os agentes correm, e não parece olhar para os agentes do Relógio como alvos específicos — ou ter alguma maneira de fazê-lo se o quisesse.

Outras Realidades e Agentes Duplicados

O único “presente alternativo” documentado é o da Colmeia e do Cronômetro; todavia, nossos agentes têm relatado contatos com indivíduos que parecem ser Agentes Temporais de outras realidades, alguns deles bastante bizarros.

O outro efeito problemático envolve as pessoas do universo da Colmeia. Eles são iguais nos dois mundos? Isto é, os agentes do Relógio têm duplicatas no mundo do Cronômetro, ou seriam eles pessoas completamente diferentes? Se eles coexistem, você poderia esperar que as pessoas recrutadas como Agentes Temporais em um mundo também seriam recrutadas pelo por seu inimigo. De novo, os agentes têm relatado encontros com suas aparentes duplicatas — mas nada foi provado ainda.

Visitantes do Futuro

O Controle nunca teve a honra (ou a desgraça) de receber visitantes de seu próprio futuro. A explicação para isto é puramente teórica.

Ela começa com ideia de que o Controle existe no verdadeiro “Agora Absoluto”. Não *existe* futuro ainda; ele consiste apenas de probabilidades informes. (Não existem provas matemáticas disto).

Embora nosso Controle atual exista no Agora Absoluto, ele poderia enviar agentes ao controle de 8 meses atrás. Entretanto isto é impedido pela Barreira de Arbatov, que impõe uma distância mínima de salto temporal de 130 anos.

Mesmo assim, é possível que daqui a 130 anos o Controle da época será capaz de mandar agentes ao Controle de nosso tempo. Mas existem motivos para se pensar que a existência de um transmissor TABE seja uma das coisas que criam um período de “apagão”. Se isto for verdade, então um período que é *origem* de viajantes no tempo nunca poderá ser o *destino* de viajantes no tempo.

É *possível* também que alguns dos visitantes inexplicados detectados no passado, que de vez em quando são relacionados nos relatórios dos agentes do Relógio, sejam, na verdade, do futuro do Controle. Mas se forem, eles não o admitiriam... como não admitiriam mais nada!

DETECTANDO INTERVENÇÕES

Detecção de Entradas

Quando uma entrada é feita a partir do Agora Absoluto de uma das cronologias, o TABE na outra cronologia é capaz de detectá-la. Por isso, faz sentido dizer “o Cronômetro entrou em 1850 EC uns 20 minutos atrás.”

No entanto, há muitos alarmes falsos. Isto pode significar que há viagem no tempo sendo realizada sem que o Relógio tenha conhecimento, ou que não entendam o sistema, ou as duas coisas. Em mais de 70% das vezes em que uma equipe é enviada ao passado para conferir uma entrada, não se encontra nada.

Relatórios de Problemas

Quando é possível, os Agentes Locais monitoram eventos históricos importantes. Às vezes eles observam um problema diretamente (um agente em Moscou assiste à tomada da cidade pelos Alemães). Às vezes eles veem seus efeitos depois (um agente em Berlim ouve dizer que Moscou caiu e Stalin foi aprisionado). Em qualquer caso, o dever do Agente é retornar *imediatamente* ao Controle com um relatório completo. Se vários agentes estiverem presentes, um deles retornará. Os outros esperam ser contatados. Normalmente o contato virá minutos depois da partida do mensageiro... mesmo se ele for de agentes que estiveram presentes durante meses.

Quando um Agente Local percebe um problema, a única coisa que ele *não* deve fazer é observar demais! Isto pode parecer paradoxal — na maioria das guerras, a informação é vital. Mas no conflito transtemporal, frequentemente, quanto mais você souber, menos poderá fazer.

Tamanho do Objeto

Unha, botão, etc.
Cartão de Mensagem, dardo
Bala
250 g
500 g
5 kg
50 kg
500 kg
600 kg (carga máxima transportável por TABE)

Distância de Detecção da Orelha

5 metros
10 metros
20 metros
30 metros
40 metros
50 metros
60 metros
70 metros
71 metros

O Efeito do Observador vs. Alteração na História

Os agentes novos perguntam com frequência “Como é que a história pode ser alterada se o Efeito do Observador realmente funciona? Afinal de contas, tudo que é importante na História já foi registrado.”

A resposta — para fins práticos — tem a ver com ação *direta* vs. ação *indireta*. Um evento observado diretamente tem uma inércia enorme; não é provável que ele seja alterado por uma ação direta. Mas uma ação *indireta*, que em si não contradiz nada do que foi observado, pode construir uma “quantidade de movimento” de eventos que é capaz de levar de roldão as ações observadas. Mas esta “quantidade de movimento” pode levar meses ou anos para se formar!

Portanto, um viajante *pode* realizar ações que eventualmente mudarão a história observada. Isto pode, às vezes, remover seções inteiras da história conhecida, junto com todas as suas observações... e junto com todos os Agentes Locais de ambos os lados. E se, como frequentemente acontece, a alteração for revertida, a história “antiga” voltará ao seu lugar, junto com seus agentes. Mas as observações feitas durante aquele período não serão mais totalmente confiáveis; novamente existirá espaço para ações livres por parte dos Agentes Temporais.

Ações inimigas podem ser detectadas no passado pelo Refletor de Energia Eden-Arbatov — cuja sigla em Inglês é EAER, ou “*Ear (Orelha)*”. Ele detecta as ondas de energia criadas quando um corpo entra ou deixa o tempo “corrente” nas proximidades. Quanto maior o corpo, maior a distância que a Orelha será capaz de detectá-lo. Os agentes vestem pequenas Orelhas; elas são implantadas no crânio, e traduzem a energia em um som, de modo que o agente possa

“escutar” algo chegando ou partindo. Portanto, os agentes frequentemente podem detectar uns aos outros simplesmente escutando! Enviar uma mensagem na hora errada, ou deixar alguma coisa cair por descuido, pode revelar a presença de um agente.

Um agente pode determinar pelo som se algo está vindo ou indo, a direção, o tamanho aproximado, e a distância aproximada. A distância de onde algo pode ser “ouvido” depende de sua massa, e aumenta de acordo com uma curva exponencial invertida; a distância máxima teórica que se pode detectar qualquer onda é menor que 150 metros. A tabela acima mostra a distância que massas típicas podem ser detectadas chegando ou saindo.

Existem orelhas maiores à disposição (10 kg). Estas não têm distância de detecção maior, mas mostram a massa e distância exatas de cada entrada, e gravam todas as entradas para análise posterior... o que é útil, porque todos têm que dormir mais cedo ou mais tarde.



Alterações Muito Grandes: Uma Má Ideia

“Por que a gente não usa um míssil nuclear e acaba com Hitler?”. Todo agente novato do Relógio faz esta pergunta, ou alguma outra parecida. Por quê nós simplesmente não enviamos um exército inteiro de Agentes Temporais, armados até os dentes, para colocar a história, à força, no rumo que quisermos?

Porque não funciona, é por isso.

O Relógio e o Cronômetro não fazem um jogo sutil porque querem. Eles são sutis porque não têm outra alternativa. Ambas as agências descobriram da maneira mais difícil que manobras barulhentas e chamativas não beneficiam ninguém.

Nos primórdios da Guerra Temporal, o Cronômetro tentou alguns ataques espalhafatosos nos primeiros anos da história dos EUA, indo desde metralhar as tropas de George Washington até plantar uma bomba em Wall Street. Em todos estes casos, o resultado foi a expulsão de todos os agentes das duas facções para fora da época afetada, e a redução da probabilidade de existência do Agora Absoluto de ambos os lados.

Aparentemente, se os nativos do passado perceberem todos que estão sendo invadidos, existirá uma tendência a jogar a história para cursos muito diferentes. Ninguém sabe quais são estes cursos e ninguém quer realmente descobrir.

Por isso, agentes... fiquem contentes com suas tramas e suas manobras cuidadosas nos bastidores da história, e esqueçam esta ideia de explodir Hitler. A menos, é claro, que você possa fazer com que pareça um *acidente*...

Divergência e Cair Fora

Se os relatórios marcados não voltarem de um dado período no tempo, pode significar que os agentes foram cortados pelo Efeito Divergência (ver a seguir). É claro que, se for divergência, nenhum reforço poderá ser enviado diretamente à época em questão.

Às vezes o primeiro aviso de uma alteração que a Base recebe é quando ela percebe que perdeu o “round”... pela aparição inesperada de todos seus agentes e equipamentos de um período específico do tempo.

O apagão deste período permanece efetivo, e frequentemente se propaga. A história foi alterada.

ALTERANDO A HISTÓRIA

A história pode ser alterada. Na verdade, ela pode ser alterada várias vezes.

A energia entrópica permite impor uma sequência absoluta de eventos sobre alterações feitas no passado. Suponha que em 2001, os agentes do Cronômetro lancem um ataque temporal contra Wellington na Batalha de Waterloo. O ataque foi parcialmente bem-sucedido, e a história foi alterada. Portanto, em 2002, é verdade que Na-

poleão venceu e que o império Francês sobreviveu mais 13 anos. Mas no final de 2003, o Relógio lança um contra-ataque que coloca a história de volta no seu curso original. Portanto, os livros de História de 2003 serão bem parecidos com os de 2001.

Quando um lado ou outro altera a história — por acidente ou propositalmente — o efeito é a mudança da *frequência* da energia entrópica associada a cada futuro possível. Em outras palavras, a *probabilidade* de cada futuro é alterada.

Estas flutuações de probabilidade podem ser detectadas por instrumentos no Controle. Uma alteração de probabilidade toma a forma de uma curva num gráfico da história. Algumas alterações parecem “sumir” de repente. Outras têm um efeito de avalanche... mas mesmo essas parecem sumir no período de 130 anos que o TABE não pode alcançar.

Os instrumentos no Controle podem medir a probabilidade de sua própria existência no Agora Absoluto. Eles são usados para manter o “placar geral” na campanha; veja *O Resultado Final*, pág. 226.

Eles não podem medir a probabilidade de sucesso local em alguma época disputada do passado, mas os agentes naquela época têm dois indicadores práticos de sucesso.

O Efeito Divergência

Quando a probabilidade local de existência do Relógio cai abaixo de um certo ponto, a viagem entre esta época e o Agora Absoluto não é mais possível... para os agentes do Relógio! Os agentes do Cronômetro não são afetados. O inverso também é verdadeiro para o Cronômetro.

Um agente pode verificar isto a qualquer momento, jogando um pedaço de material futuro para fora de seu campo RF. Se o pedaço sumir, as coisas não estão tão ruins. (Por outro lado uma Orelha do Cronômetro pode ouvir o som, então mesmo boas notícias podem ser más) Se não sumir, a missão está correndo perigo. Frequentemente, o primeiro indício que o agente tem do problema de não sumir é quando alguém tenta retornar, e não consegue... ou quando o corpo de um colega ferido não desaparece, mas fica parado e sangra.

Quando um lado obtém uma vantagem substancial, o outro ficará “preso” no passado, com resultados possivelmente fatais para agentes gravemente feridos que não conseguem cuidados médicos avançados. Os agentes chamam a isto de “perda por divergência”. Ela não é definitiva: a probabilidade pode variar de um extremo para o outro durante uma missão, até um lado ser derrotado completamente — ou, como acontece ocasionalmente, o equilíbrio de probabilidade ser restaurado, e ambos os lados concordarem em recuar.

Quando ocorre o “Efeito Divergência”, o período de tempo fica em um apagão do ponto de vista do Controle. Ele não é capaz de enviar nada para a “janela” anterior mais próxima, e às vezes para algumas “janelas” posteriores.

Cair Fora

Quando a probabilidade local do Relógio vir a existir cai abaixo de um limiar final, todos os RF do Relógio naquele período param de funcionar, e todos os agentes e equipamentos restantes serão retornados ao Estágio. É claro que o inverso se aplica ao Cronômetro. Em geral, não há dúvida quando você “vence” um conflito; seus oponentes desaparecem! O lado perdedor não pode mais enviar agentes para aquele período ou para a época imediatamente posterior, dando aos vitoriosos uma chance de consolidar seus ganhos.

Em termos de jogo, se o MJ decidir que o Cronômetro está prestes a vencer, ele corta as comunicações entre os agentes e sua base. E se ele decidir que os agentes fracassaram e o Cronômetro realmente venceu aquele conflito, ele faz com que tudo e todos retornem à base.

Efeitos a Longo Prazo

Depois de um período de meses ou anos, do modo como o Agora Absoluto mede o tempo, as probabilidades locais tendem a se equilibrar. Quanto maior for a alteração, mais tempo levarão... mas mais cedo ou mais tarde a maior parte daquele período, com sua história alterada, se tornará acessível novamente. Normalmente, porém, uma área crítica permanece em um “apagão” e indisponível para transferência TABE direta permanentemente.

Visitando a História Alterada

Quando a história for alterada, o mestre deverá decidir o alcance da alteração. Quanto mais rapidamente a alteração sumir, menor a extensão de história que o MJ deve reescrever ou evitar!

Os agentes que viajarem para a parte da História alterada estarão familiarizados com a nova História. Afinal, isto é a História agora; eles leram sobre isto nos seus livros de História. Portanto, o MJ deve fazer uma conferência com os jogadores antes de iniciar uma destas visitas. Frequentemente a História nova será consequência de uma intervenção do Cronômetro, e a missão dos jogadores será fazer uma alteração que — esperam eles — colocará a História novamente num caminho favorável. A inércia do tempo os ajudará. (O MJ pode também decretar que alguma parte da História “real” é um plano do Cronômetro, e enviar o grupo ao passado para mudar a realidade histórica).

Lembrando da História “Original”

Apenas aqueles indivíduos que possuírem a vantagem de Inércia Temporal (pág. MB65) serão capazes de se lembrar dos eventos de uma História original, incluindo missões (suas próprias ou outras) naqueles períodos. Geralmente, o primeiro aviso do Corpo Temporal de que a História está mudando vem de seus agentes ou funcionários que têm Inércia Temporal. (Indivíduos com Memória Eidética e Inércia Temporal, mesmo que não tenham nenhuma outra qualificação, são empregados pelo Relógio especificamente como “lembreadores”).

Depois de uma alteração, o Corpo Temporal realiza imediatamente uma reunião com seus lembradores e produz um arquivo de História alternativa. Ele pode ser usado numa tentativa de planejar ações que poderiam desfazer a alteração.

Manutenção de Registros e o Efeito do Observador

O Relógio tem dois tipos muito diferentes de registros. Ele mantém registros extensos e pormenorizados sobre o desenvolvimento da história, como ela foi registrada por historiadores e como é observada por agentes em períodos “não ameaçados”. O Relógio tem a maior biblioteca de história do mundo... totalmente informatizada, é claro, mas muito do material original pode ser examinado. (+2 em qualquer teste de Pesquisa sobre um tópico de história!)

Mas o Relógio *não* mantém registros detalhados das observações e ações de seus próprios agentes, depois que uma crise específica tenha passado. Mesmo o sucesso mais decisivo deixará apenas uma classificação numérica na ficha do agente, junto com uma observação de que ele teve uma experiência bem-sucedida naquele período. Da mesma maneira, falhas menores deixam apenas números. Dificilmente se sobrevive às falhas maiores.

A razão para isto é uma tentativa de driblar o Efeito do Observador. Quanto menos detalhes forem conhecidos sobre alguma coisa, mais fácil será controlá-las. Por outro lado, se você não souber nada sobre o que os seus agentes ou o inimigo estão fazendo, como você poderá agir? É um dilema que toma a vida do agente temporal interessante demais.

O Resultado Final

Se um lado perder muitos conflitos sucessivos, sua probabilidade ficará baixa o bastante para impedir que ele viaje no tempo com precisão, se ainda puder viajar. Parece inverossímil que qualquer probabilidade possa ser completamente apagada... mas quem vai querer se arriscar?

Em termos de jogo, o mestre deve começar com as probabilidades relativas do Cronômetro e do Relógio iguais a 49% cada. (Os 2% restantes são compostos por um enorme número de futuros de baixa probabilidade). Qualquer intervenção bem-sucedida feita por um lado somará 2d% à sua própria probabilidade, e subtrairá 2d% (não necessariamente o mesmo número, mas jogue de novo se os resultados tiverem uma diferença maior que 2) da probabilidade do oponente. As probabilidades “principais”, se somadas, nunca devem ser superiores a 99%, com o último 1% pertencendo aos futuros “incultos”. Se o total Relógio-Cronômetro superar 99%, reduza a probabilidade mais alta até que a soma dê 99%.

O MJ pode também decidir que uma intervenção mal consertada poderia reduzir as probabilidades dos dois futuros em 1d% ou quem sabe até 2d%.

Se a probabilidade do Relógio for reduzida para menos que 8%, a campanha terminou com os agentes tendo fracassado. Se a do Cronômetro for reduzida a menos que 8%, os PdJs ganharam — e podem continuar a viajar no tempo como pesquisadores ou até

turistas. (Mas se eles fizerem algo que altere novamente a História, o Cronômetro pode reaparecer!).

Também é possível que vários desastres seguidos reduzam as probabilidades somadas do Relógio e do Cronômetro para menos que 70%. Se isto ocorrer, o MJ poderá criar uma terceira força de agentes temporais, com as características que desejar... outra probabilidade alcançou o nível crítico, e pode ser tratada como as primeiras duas. A partir daí as coisas podem ficar *realmente* complicadas...

PREMISSAS DA CAMPANHA

Parâmetros

Escala: A escala do Corpo Temporal é uma mistura interessante de aventuras prosaicas e sutis e o que está em jogo — o futuro do mundo! Este é um bom meio-termo, e o MJ deve tentar enfatizar ambos os elementos dele sempre que possível.

Escopo: Os Agentes Temporais são os melhores dos melhores, sozinhos no passado. Eles têm um amplo escopo operacional, embora a natureza das janelas e o Efeito do Observador tendam a restringi-los.

Limites: Um mundo, mas todo o tempo (com variações) até cerca de 1970. Existe apenas um método de viagem no tempo, e não há portais ou outros truques.

Parafísica

Conforme apresentado na seção Mecânica, a Regra de Exclusão (pág. 157) se aplica. Os viajantes não podem viajar para uma época em que eles já existem. Se visitarem um instante imediatamente *anterior* a um outro onde eles existem, eles deverão partir antes que suas versões “antigas” apareçam (ou nasçam). Se eles não o fizerem, a versão mais “recente” retornará ao estágio TABE.

Os agentes que estão no passado podem quase sempre comunicar-se com o Controle através cartões de mensagem (veja *Outros Aparelhos*, pág. 222) ou retornando em pessoa se for necessário. Isto só se toma impossível se uma missão estiver em perigo devido a uma divergência (pág. 225). O Controle pode comunicar-se com agentes mandando mensagens físicas pelo TABE, mas toda vez que um pacote for enviado, aquela janela ficará fechada por um bom tempo. Se for preciso, o Controle pode enviar um pacote por uma janela anterior e marcá-lo “Não abra até tal dia!” As tentativas de usar este truque para evitar o Efeito do Observador falharão; geralmente, estas mensagens estarão simplesmente apagadas quando forem lidas. Cada comunicação do Controle avança o Agora Absoluto do ponto de vista dos agentes.

A História nesta campanha é maleável, mas muito resistente. O Efeito do Observador (pág. 159) se aplica; os paradoxos parecem impossíveis. Nas raras ocasiões em que a história é modificada por um agente do Relógio ou do Cronômetro, a mudança afeta o Agora Absoluto apenas em termos do nível de probabilidade.

Existe a possibilidade de um agente no passado encontrar alguém do “seu futuro”. Ou seja, alguém de 2100 poderia encontrar alguém enviado de 2101. Quando isto acontecer, o agente saberá que o Agora Absoluto avançou (pág. 219); se ele cronambular de volta, chegará nessa época mais avançada. Os agentes nesta situação tomam cuidado para trocar apenas as informações necessárias para a missão.

Personagens

Vejam as páginas 171–200 para observações sobre design de personagens; Enjoo Temporal (pág. 179) é Comum e Suave.

Gênero e Modo

Este é o suprassumo do cenário de ficção científica técnica, com grande parte do desafio focado em usar a mecânica da viagem no tempo para cumprir a missão. Um MJ com um forte

interesse em ficção científica histórica pode, é claro, executar muitas missões de reparo (pág. 211) em ambas as direções! As missões tendem a ser investigativas, com uma forte dose de *techno-thriller* (para preencher aqueles meses de espera pelo Efeito do Observador ou pela janela). O cenário provavelmente funciona melhor se os agentes do Relógio forem, de fato, os mocinhos, mas uma certa dose de aspereza não vai estragar nada.

OPERAÇÃO ARQUIDUQUE: UMA MISSÃO TÍPICA

Na verdade, devido à alta porcentagem de “alarmes falsos” e missões para proteger “pontos fracos” contra possíveis incursões, a missão *realmente* típica é aquela em que os agentes cronambulam para o passado... passam algumas semanas paranoicas lá, talvez tendo alguns problemas com os nativos... e cronambulam de volta, sem ter visto indício algum de agentes do Cronômetro. Com certeza, o MJ pode colocar uma missão dessas de vez em quando. Mas os jogadores estarão esperando encontrar agentes inimigos... e os *personagens* dos jogadores são *pagos* para esperar agentes inimigos.

Nossa missão típica, portanto, é uma onde o Cronômetro está realmente tramando algo. Aqui está um relatório da missão como aconteceu...

O Aviso

Os operadores do TABE relatam uma possível transmissão do Cronômetro: para uma janela em 30 de maio de 1914, na Áustria. O tempo e o lugar sugerem que isto não seja um alarme falso. Em 28 de Junho, o Arquiduque Francisco Ferdinando, herdeiro do trono Austríaco, e sua esposa foram assassinados, desencadeando a Primeira Guerra Mundial. Claramente, este é um evento histórico importante. Mas o que o Cronômetro tem a ganhar se alterá-lo?

Três dias depois Brunner, o agente local em Viena, envia um segundo relatório. Apenas como precaução, ele grampeou as casas e locais de reunião dos conspiradores Sérvios que assassinaram Ferdinando. Pelos seus aparelhos de escuta ele ouviu sons de desordem. Uma pequena investigação revelou que os principais conspiradores foram removidos e substituídos por agentes do Cronômetro!

As Instruções

A equipe de agentes é reunida e informada sobre o período. Neste caso em particular, a Áustria corresponde quase exatamente àquela de nossa História “real”. O MJ observa um detalhe não-histórico: o escapista e escritor Americano, Harry Houdini, está vivendo atualmente na Áustria escrevendo, pesquisando e de vez em quando fazendo pequenas turnês de exibição. (A profundidade desta informação dependeria do MJ e do grupo. O MJ provavelmente começou retirando alguns livros da biblioteca, e se todos gostarem de pesquisar, ele poderia encerrar a reunião dando-os aos jogadores).

O problema é que a natureza da intervenção não é imediatamente óbvia. Claramente tem algo a ver com o assassinato. Mas o Arquiduque foi, no seu tempo, uma força a para uma unidade estável e devolução pacífica de poder. Seria natural acreditar que o Cronômetro desejaria sua morte! Portanto, os agentes terão que observar com cuidado e pensar rápido.

A Entrada Inicial

A janela mais próxima para usar seria a mesma pela qual o Cronômetro entrou, que agora está em 2 de Junho. (O fato de eles a terem usado recentemente não a colocou em um apagão para o Relógio — apenas para eles). Mas o Controle está preocupado com o fato de que a equipe pode não ter tempo de se preparar adequadamente. Brunner é o único agente naquele período, e ele não está bem equipado.

Portanto: seis agentes (os PdJs) são cronambulados para a janela *anterior*, oito meses antes. Isto lhes dará tempo de se prepararem. Imediatamente depois, o Controle envia seis especialistas em combate (“gorilas”) à janela de 2 de Junho, com ordens de esperarem o contato com os PdJs e seguirem suas instruções.

Os PdJs em 1913 têm ordens estritas de *não* contatarem o Agente Local de modo algum, e de não interferirem com as ações do Cronômetro que Brunner relatou. Fazê-lo seria desafiar o Efeito do Observador. Mas — armados com as informações dadas por Brunner — eles vigiam os falsos assassinos sem serem detectados, e eles identificam um total de sete agentes do Cronômetro.

Mesmo assim, um dos jogadores tenta a ação direta, só para ver o que o MJ fará. Ele monta uma emboscada para matar uma das agentes femininas com um Super-Ferroador — nenhuma mulher, que se saiba, foi crucial para os movimentos do Cronômetro já observados. Mas a equipe inteira sofre uma intoxicação alimentar no jantar da noite anterior. O atirador tem um ataque de câimbras cinco minutos antes de seu alvo aparecer, e seu RF o manda de volta para casa. Já que ele não avisou o resto do grupo sobre o que ele estava fazendo, eles passam muito tempo paranoicos. A agente do Cronômetro que estava sendo emboscada “ouviu” o agente desaparecido cronambular, e sua equipe também ficou paranoica.

Em Janeiro de 1914 a equipe “anterior” recebe um pacote de armas, suprimentos e informações extras enviado pelo tempo: o agente desaparecido retorna junto com o pacote. (Se os PdJs tivessem pensado em algo de que realmente precisassem, eles poderiam ter mandado um pedido através de um cartão de mensagem e o teriam recebido neste pacote).

O Momento da Liberdade

No momento de 1914 em que Brunner envia sua mensagem para a Base para dar o alarme, os agentes estarão livres. Eles não estarão mais limitados pelas observações do Agente Local. Eles poderão agir contra o Cronômetro de qualquer forma que não contradiga o que se conhece da História no presente.

No entanto, eles escolhem não contactar Brunner, porque sabem de suas próprias observações que os agentes do Cronômetro o identificaram como possível inimigo. Todavia, eles ainda não têm certeza, e é por isso que Brunner ainda não foi atacado.

A Primeira Ação

A equipe do Relógio decide que ainda não sabe o bastante para tentar frustrar a trama. Eles poderiam tentar a ação direta contra a equipe do Cronômetro, mas aí quem é que vai assassinar Ferdinando?

Mas, após seis dias de espera, eles ficam impacientes e preocupados. Quando a equipe de “gorilas” (PdMs) chega, os agentes decidem agir. Eles se dividem para rastrear os agentes inimigos, esperando poder acabar com eles num único tiroteio. Alguns combates ocorrem. Cinco agentes do Cronômetro são atingidos por dardos e voltam para a base para escapar. Um deles é capturado, mas os agentes não descobrem nada antes dele escapar (você pode enfiar um pano na boca de alguém para não deixar que use os interruptores de língua, mas fica difícil interrogá-lo assim). Eles sempre escapam.

Mas três dos agentes do Relógio são feridos na luta. Dois deles têm que cronambular de volta para a base para se salvar. Um está meramente ferido no braço. O barulho do tiroteio chama a atenção da polícia; o agente ferido e um outro são presos. Ironicamente, eles são suspeitos de serem espíões Ingleses (alguém não passou no teste de idiomas) e assassinos em potencial! Pior, todos os agentes tiveram que se livrar de suas armas enquanto fugiam da polícia, para não correr o risco de terem capturados seus objetos do futuro. (Os gorilas, tendo feito sua parte, recebem ordem de cronambular de volta).

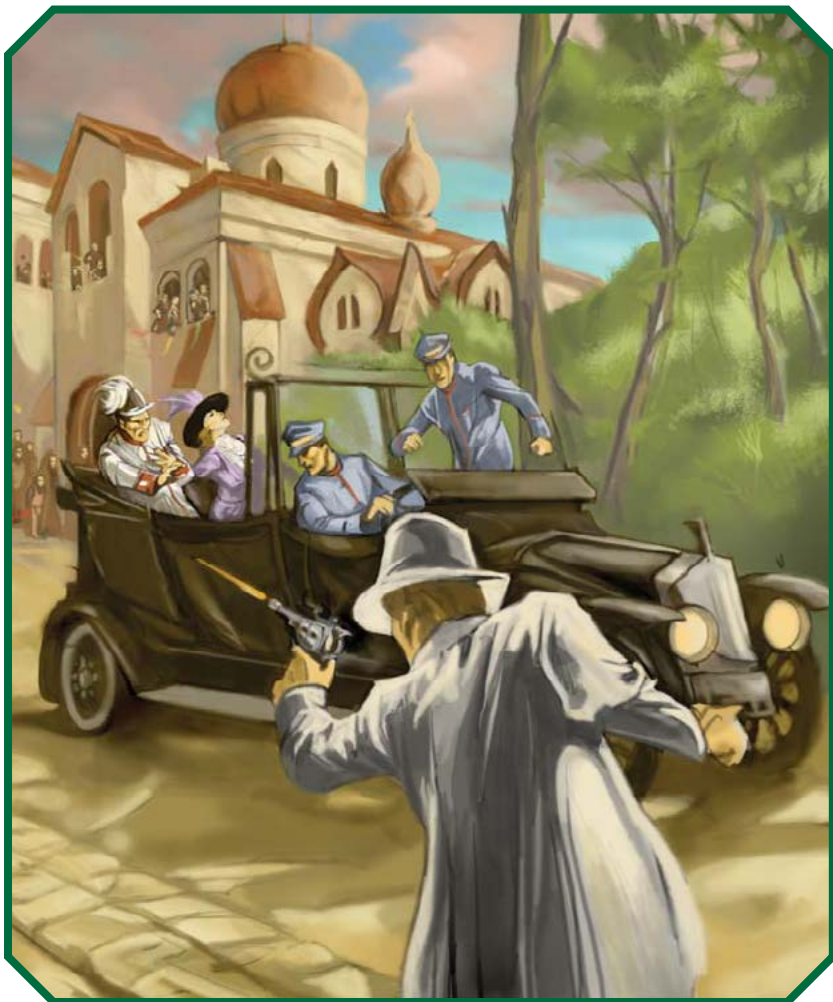
Fuga da Prisão!

Já que eles têm pouco a perder, os agentes contatam Brunner. Com sua ajuda, e um suborno, seus dois camaradas presos são libertados — o que é, por si só, uma aventura. Mas a esta altura, os agentes descobrem pela maneira mais difícil, pelo Efeito Divergência, que eles estão correndo risco de fracassar em sua missão. (A fuga da prisão obteve atenção nacional, e o medo da guerra está correndo solto... com especulações sobre uma trama Inglesa e Americana contra a Áustria. O turista Houdini é acusado de ser um espião! E talvez realmente o seja...).

Nem os agentes nem seu equipamento restante podem cronambular de volta para casa. Os agentes estarão agora absolutamente sozinhos; eles não podem pedir ajuda ao Controle e não podem escapar. (Mas pelo menos a agente do Cronômetro sobrevivente, e quaisquer capangas que ela possa ter, não poderão “ouvi-los”).

Pensando Sobre o Assunto

Uma maneira de se resolver esta situação reside no pânico da guerra; se nenhum dos jogadores manjar de História, o MJ terá que fazer alguns testes de História ou IQ para os agentes, e dar algumas dicas. Os Austríacos estão agora sacudindo seus sabres, mas por puro



medo paranoico... historicamente, eles não esperavam que os Britânicos se envolvessem no Continente, e muito menos os *Norte-Americanos*. Neste momento, os líderes da Áustria e da Alemanha estão repensando seus planos de iniciar uma guerra, e é isto que está alterando a História.

Uma Solução?

Os agentes devem deduzir que uma Primeira Guerra Mundial adiada afetará negativamente o Relógio. Talvez eles percebam que a Guerra é inevitável, e que uma guerra adiada será pior que uma antecipada. Eles podem ter que assassinar Ferdinando eles mesmos para colocar a História novamente nos eixos!

Uma agente do Cronômetro ainda está à solta, e as Orelhas dos agentes indicam que ela ainda está ativa; ela sabe quem eles são, e tem bisbilhotado. Ela provavelmente tentará impedir o assassinato.

Sobre Houdini

Houdini, é claro, é o “curinga” da aventura. Ele poderia ser um Agente Local de qualquer lado. Ou ele poderia ser o Houdini verdadeiro, original, apenas “deslocado” como um efeito colateral de alguma intervenção histórica anterior — e se for, ele pode ou não estar envolvido em espionagem. De qualquer modo ele pode ser útil para os agentes.

O nome original de Houdini era Erich Weiss. Ele era filho de um rabino de Budapeste (a outra capital da monarquia dupla dos Habsburgos). Ele falava Alemão fluentemente e fez turnês pela Alemanha, Áustria e Rússia (na verdade, a polícia secreta Russa achava que ele poderia ser um espião). Por ser judeu, ele não era popular em certas áreas, como um possível nacionalista Húngaro em outras, e como possível espião em muitas. Ele tinha contatos em vários níveis da sociedade e um conjunto formidável de habilidades. Em 1913 ele já era aviador, mecânico, motorista perito, bom atirador de fuzil e pistola, acrobata e ilusionista. Ele poderia conhecer qualquer coisa útil que pudesse ser aprendida na época; ele era insaciavelmente curioso.

O CLUBE HORÁCIO

Já esqueci o que eu estava procurando, quando achei o Clube pela primeira vez. Acho que eu estava em Londres mas não vou dizer em que lugar de Londres, porque os detalhes ou o levariam a procurá-lo, ou não se relacionariam com a Londres que você conhece.

É o que se costumava chamar de Clube para Cavalheiros — lugar calmo, onde se servia o melhor em termos de comida e bebida, com mordomos impeccáveis que conhecem seu nome e seus hábitos; um santuário aconchegante para os sócios, e um livro fechado para os outros. Não é antiquado nem exclusivamente masculino — a natureza da sociedade não é antiquada nem exclusivamente qualquer coisa. Não há janelas no Clube Horácio... mas há portas.

Eles fazem o possível para esconder a natureza do lugar. A mobília é confortável, mas discreta; os únicos emblemas são os do Clube. Os quadros nas paredes não são de ninguém nem de lugar algum que você reconheça. Não há relógios — mas se você perguntar as horas a um dos mordomos, sempre obterá uma resposta que faz sentido.

No entanto, se você permanecer no clube tempo suficiente a verdade emergirá. Você encontrará alguém vestido de modo estranho (talvez muito estranho), ouvirá uma referência que não se encaixará na sua memória. (Para ter uma ideia mais exata do que é o Clube, preste atenção aos brindes oferecidos antes do jantar; mas você já será um membro se presenciar isso.)

Eu disse que havia portas. Há muitas, subindo as escadas, ao longo de compridos corredores acarpetados e silenciosos repletos com as mais excêntricas coleções de curiosidades fora de um museu. Algumas das portas levam a quartos, com as camas mais confortáveis em que você já dormiu (ou já fez qualquer outra coisa. Por falar nisso, o Clube é discreto como nenhum outro lugar na Terra) — , nenhuma televisão, nenhum rádio, mas uma estante de livros, onde existe sempre pelo menos um livro que você sempre teve a intenção de ler. A maioria das portas está trancada. E de vez em quando uma se abre, para lugares... diferentes do que você acaba de deixar.

Atrás de uma delas, o sol nunca se põe no Império Britânico, e o Rei Charles III governa desde as Colônias do Oriente Médio até a Fronteira do Mississipi. Atrás de outra, esse mesmo Vale do Mississipi ainda pertence aos Franceses, que parecem estar numa guerra interminável com os Portugueses e com o descendente de Chaka Zulu. Atrás de uma outra, você encontra a mesma cidade que acaba de deixar, mas agora há uma redoma cobrindo-a. Atrás de outra, outra redoma, mas você olha para cima para um céu negro e vê a Terra; em seu formato de quarto crescente sombrio, as crateras das cidades ainda brilham.

Nem todos os mundos atrás das portas são barulhentos, ou imperiais, ou mortos. Há paraísos também. Eu sei, eu sei: qualquer mundo é o paraíso para alguém; todo paraíso é o Inferno para outra pessoa. Estou sendo subjetivo. E eu sei que se a maioria daquelas portas não estivesse trancada — se o Clube Horácio estivesse aberto a todos — haveria mudanças.

É por isso que estou convencido de que, seja lá o que for que possa parecer às vezes, ninguém entra no Clube Horácio por acidente. Se você descobrir o caminho até aqui, você é um sócio, quer você saiba ou não.

Com certeza, deve haver algum tipo de regra, se vai haver este tipo de encruzilhada. Pode-se permitir que qualquer um saia pulando de um universo para outro? Boa pergunta. Não sei dizer, mas talvez alguma outra pessoa saiba, se o Clube impõe as regras, ou se é simplesmente parte do sistema.

Eu sei o seguinte: uma única vez, eu encontrei um colega viajante que falava, não muito seriamente, tive a impressão, sobre encontrar uma porta para um mundo que ele pudesse conquistar — não apenas chegar lá, mas governar. Eu o vi novamente, não muito tempo depois, pelo menos para mim; ele parecia estar uns vinte anos mais velho, um pouco surrado e muito mais silencioso, e ele não falava mais em conquista.

Eu sei disso, e que todos os sócios são humanos, acho.

HORÁCIO: Ó dia, ó noite! Isso é espantosamente estranho!

HAMLET: Portanto, como estranho, deve ser bem recebido.

Há mais coisas no céu e na terra, Horácio,

Do que sonha a tua filosofia.

*– William Shakespeare,
Hamlet, I:v: 175–179*

O Clube é um cenário de dimensões alternativas diabolicamente louco. Do mesmo modo que o “Old Phoenix Inn” de Poul Anderson, ele é uma confortável encruzilhada entre todos os universos que são, foram, ou poderiam ser, uma estação intermediária e um posto de controle — por que, embora alguns dos viajantes estejam completamente perdidos, os empregados parecem sempre cuidar para que eles cheguem a algum lugar onde eles, de algum modo, deveriam chegar; e, de outro lado, as pessoas nocivas e egoístas do(s) mundo(s) inteiro(s) nunca são admitidas aqui.

Não há razão para dar regras muito específicas para o Clube, porque ele não é, por natureza, dirigido por regras; é fantasia filosófica, não ficção científica tecnológica. De qualquer forma, aqui estão algumas linhas gerais:

O Clube é mais apropriado para pequenos grupos de aventureiros, idealmente o tipo de pessoas que gostam de explorar uma situação e descobrir suas possibilidades, ao invés de ser escolhido para uma missão específica, ou simplesmente chacoalhar o mundo para conseguir qualquer riqueza que ele tenha nos bolsos. O Grupo não precisa ter entrado todo junto, nem mesmo precisa ser do mesmo mundo. Tem razão, isto é uma versão do bom e velho clichê “Vocês se encontram numa taverna numa noite sombria e chuvosa” para iniciar uma campanha. Encoraje os jogadores a criar histórias sobre de onde eles vieram e como encontraram a porta do Clube, como se eles estivessem participando de um dos bons jantares oferecidos pelo Clube. (Fazer isto à luz de velas, com o que você quiser para comer e beber não prejudicará o ambiente nem um pouco.)

As portas do Clube não se abrem por acaso. Ninguém sabe (ou dirá) que Poder Misterioso as controla, mas Seja Quem For tem um conhecimento surpreendente acerca das perícias e habilidades do convidado, e dos males e injustiças que existem na infinidade de mundos que estas pessoas são as ideais para consertar.

Conselhos Para o Mestre

Faça os jogadores criarem seus personagens com bastante antecedência em relação à primeira sessão, ou se não for possível, faça uma sessão de criação de personagens, depois faça a introdução ao Clube e a conversa à mesa de jantar, depois mande todos para os aposentos do Clube e pare por aí. Depois passe algum tempo avaliando em que espécie de mundo todas estas pessoas diferentes deveriam ter aventuras juntas, que uso elas podem fazer de suas perícias (sem falar dos talentos pessoais dos próprios jogadores). Isto é um pouco mais complicado do que entupir de monstros as salas de uma masmorra, mas também é muito mais recompensador.

A maioria dos convidados do clube não são saltadores de mundos casuais. Alguns talvez o visitem apenas uma vez na vida (no paradigma clássico da ficção, viajar de um mundo onde eles são românticos sem esperança para um outro onde podem ser heróis de verdade e viverem Felizes Para Sempre). Do ponto de vista do mestre, trata-se de um problema global (nós precisamos de alguma terminologia nova nesta área) que não dá para ser resolvido com rapidez nem muita facilidade. É possível que a maior parte da aventura seja gasta simplesmente para descobrir qual é a solução.

Para Ilustrar:

A Donzela Lamuriosa

Seus convidados do Clube se retiraram para os seus aposentos, mas não conseguem dormir. Os livros sobre os criados-mudos provocam neles pensamentos estranhos, distantes. Eles se vestem (ou talvez apenas coloquem um roupão e chinelos) e saem para o corredor, onde um deles encontra uma porta destrancada. Há uma escuridão atrás dela, e sem mesmo pensar por que, eles a atravessam.

De repente, não há mais porta, não há mais corredor, e a escuridão dá lugar a um alvorecer azul. Os convidados estão de pé num labirinto num jardim, com cercas-vivas duas vezes mais altas que eles. Bem à frente, há um banco de pedra, onde está sentada uma mulher. Ela está chorando. Eles se aproximam. Ela olha para cima. Ela é muito bonita (é claro). Sua boca se abre. E ela desaparece.

Bem, *aí está* um gancho para uma história. Quem é a mulher que chorava? Ela era real, uma ilusão, uma projeção astral, ou um fantasma? Ela era um dos “mocinhos”? (Nem todas as donzelas bonitas o são, sabia?) E, ei! De quem é este jardim? Será que eles vão ficar chateados quando nos encontrarem aqui? Como é que nós vamos sair do labirinto? Está frio demais para ficarmos aqui parados de roupão...

E aí começa a aventura. O grupo com certeza vai tentar descobrir quem era Quem Quer Que Fosse Que Chorava, mas antes disso, eles têm vários outros problemas práticos para resolver, e eles não se encontram em posição de resolvê-los com o método clássico de assalto a mão armada dos esquadrinhadores de masmorras.

O Convidado Especial da Próxima Semana é...

Mais um clichê do gênero que pode ser solucionado aqui é a noção de que os personagens são aventureiros errantes, que sempre partem novamente assim que o problema local está resolvido. Pode ser que algum viajante goste deste mundo, depois que ele estiver endireitado. Talvez um deles se case com a Princesa, ou com o Príncipe, e sossegue. Os outros podem encontrar um nativo ou outro que queira ver mundos estranhos. O Clube sempre terá um lugar à mesa para eles. Isso pode permitir que os jogadores variem um pouco e joguem todos os tipos de personagens. Se um não estiver dando certo, o jogador pode inventar alguém que pareça se encaixar um pouco melhor na campanha do MJ, ou um que não valha a pena jogar uma campanha de um ano, mas que ele não se importaria de explorar por uma ou duas semanas.

Variações de Clubes

É lógico que o mestre pode deixar a moralidade fora disso, e permitir que os convidados partam para conquistar mundos (ou virar picadinho tentando), como quiserem. O portal de acesso multiversal pode não ser apenas uma estação passiva, e sim uma carteira de compensação e centro de despacho ativo para os mundos, juntando grupos de aventureiros com aventuras: uma Patrulha Infinity usando agentes livres e independentes em vez de (ou além de) suas próprias tropas de tempo integral. Indo mais longe ainda, isto poderia ser combinado com o cenário dos Soldados da Eternidade (pág. 34), transformando o Clube numa espécie de sala de contratação de mercenários e depósito de armas multiversal, onde guerreiros interdimensionais recrutam e se equipam para conquistarem, pilharem... e talvez um pouco desse negócio de corrigir o que estava errado também, só para se manter em forma.

E o Clube não precisa necessariamente ser um recanto chato-abafado-luxuoso. Pode ser um tipo de Clube de Exploradores, mobiliado com objetos de várias dimensões e eras e decorado com souvenirs de todo lugar que se possa imaginar. Ele pode se parecer com uma sala de espera de

aeroporto (daqueles descolados dos anos 50, antes de se tornarem terrivelmente deprimentes), uma estação ferroviária no majestoso e antigo estilo da *Belle Époque*, uma estalagem medieval (como a “Old Phoenix”) ou um moderníssimo Hotel Hilton do século 21. Talvez se pareça com todas estas coisas simultaneamente.

PREMISSAS DA CAMPANHA

Parâmetros

Escala: Depende totalmente do MJ, mas esse cenário funciona melhor com histórias pessoais e com um mínimo de turbulência. Você pode salvar o universo em qualquer outro tipo de campanha; que este seja sobre o amor verdadeiro.

Escopo: Igual aos personagens, mas não de maneira previsível. O MJ pode querer experimentar um “escopo oculto”, no qual o problema em questão apenas parece local, mas tem grandes repercussões no estilo adequado a contos de fadas.

Limites: Os únicos limites estão na relação entre os personagens e o Clube, que não pode ser apressada, espremida, roubada, chantageada,

destruída ou incomodada até a morte pelos aventureiros. O MJ pode eventualmente querer desenvolver oficiais e funcionários do Clube e dar aos PdJs um vislumbre de seu funcionamento, mas isso acarretará no risco de fazer a campanha sobre o Clube, ao invés dos mundos para os quais ele se abre.

Parafísica

Qualquer. Os aventureiros podem encontra a si mesmos, viajar no tempo ou no espaço e girar por aí sem se preocupar com paradoxos — desde que o Clube permita. Se as coisas ficarem terrivelmente complicadas, bem, essa será uma porta que o pessoal manterá trancada de agora em diante.

Personagens

Nível de Poder: Qualquer. Personagens com nível baixo de poder podem brilhar tanto quanto super-heróis e gigantes. Cabe ao MJ criar histórias pessoais convincentes para qualquer tipo de herói.

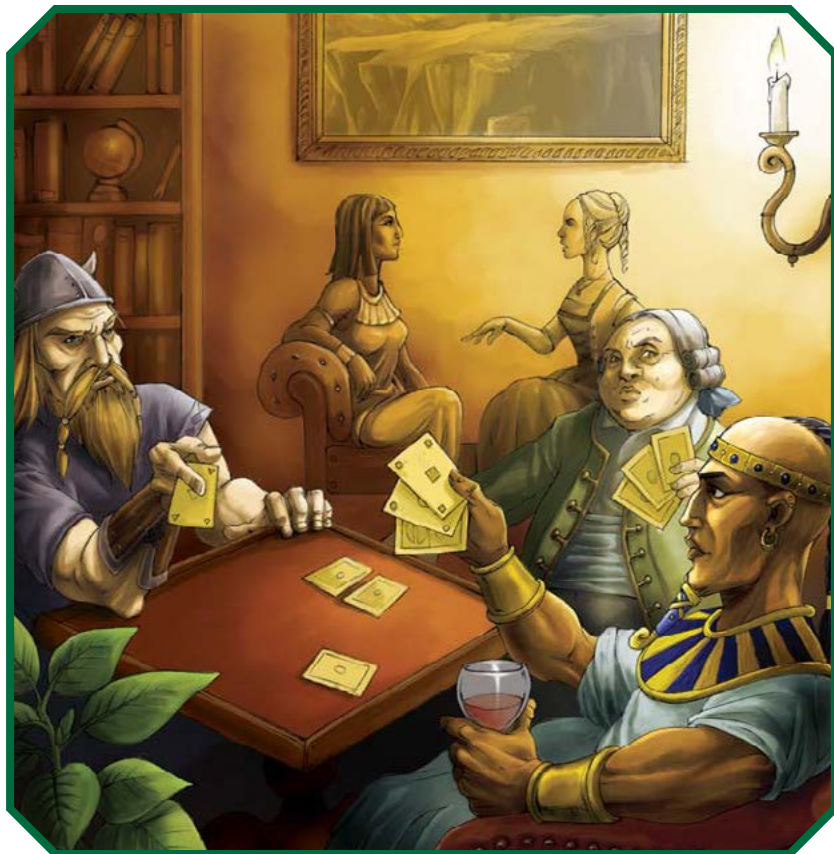
Nicho: Nenhum. Todos vocês, literalmente, podem ter se encontrado no bar. Talvez a aventura revele por que os heróis estão viajando juntos ou talvez os jogadores surjam com algo inteligente e satisfatório.

Liberdade: Tratem-se uns aos outros com excelência. E se divirta, cara, mas de uma forma gentil, por favor.

Benefícios: A cargo do MJ. Nossos heróis nunca deveriam ser capazes de afastar os problemas da aventura como quem espanta uma mosca, mas a Fé Verdadeira, a imunidade bárdica, a santidade do convidado e outras proteções intangíveis parecem apropriadas.

Gênero e Modo

Este é um cenário de fantasia filosófica, projetado para permitir histórias pessoais em uma escala menor, mas uma tela infinita. Se for um jogo cinematográfico, deve ter um bom componente romântico junto com as fugas e duelos de última hora; se for um jogo de aventura, deve apresentar pelo menos um obstáculo que duas pistolas automáticas Colt ou punhos mortais não possam superar. O Clube não funcionará como um ambiente escuro ou espinhoso; ninguém quer dar a algo tão desagradável o controle sobre suas ações como os jogadores estão implicitamente dando ao Clube. Qualquer estilo, do terror gótico à fantasia brilhante, ao exotismo das Mil e Uma Noites e às artimanhas intelectuais, tem um lugar no Clube, desde que, para variar, deixe os jogadores pensarem e sentirem.



BIBLIOGRAFIA

Esta bibliografia apenas toca rapidamente a superfície dos milhares de trabalhos sobre viagem no tempo, histórias alternativas e assim por diante, mesmo neste mundo. Os absolutamente imperdíveis, os melhores dos melhores, ou os pioneiros do gênero, são marcados com uma estrela (*).

FICÇÃO

As categorias são, na melhor das hipóteses, fluidas; alguns dos primeiros clássicos, especialmente, se transformam em mais de uma. Por exemplo, *Lord Kalvan of Other* de H. Beam Piper, combina um ambiente HA em profundidade (uma América Indo-Ariana presa no medievalismo) com políticas transdimensionais (a Polícia Paratemporal e suas preocupações) com o metáfora clássica de viagem no tempo do naufrago engenhoso quem traz a tecnologia moderna (neste caso, a pólvora) para um meio primitivo.

Histórias Alternativas

Essas histórias, antologias e romances concentram-se principalmente no âmago da questão do cenário de história alternativa (HA) em questão, alguns deles excluindo o enredo ou personagem. Com um cenário bom o suficiente, pode-se ignorar essas falhas.

Aiken, Joan. *The Wolves of Willoughby Chase* (Doubleday, 1963). O primeiro de uma série infantil de romances de aventura ambientados em uma Inglaterra de Stuart alternativa.

Amis, Kingsley. *The Alteration* (Jonathan Cape, 1976). Política Castrati em um mundo sem a Reforma.

* Anderson, Poul. *A Midsummer Tempest* (Doubleday, 1974). Um brilhante paralelo mítico de Shakespeare.

Baxter, Stephen. *Anti-Ice* (HarperCollins, 1993). A Inglaterra vitoriana ganha antimatéria nesta atualização séria do gênero de aventura de Verne. *The Time Ships* (HarperCollins, 1995) é uma sequência de Time Machine de Well.

* Benford, Gregory e Greenberg, Martin H. (editors). *Hitler Victorious* (Garland, 1986). Histórias de HA de vitória do Eixo, incluindo o clássico de David Brin "Thor Meets Captain America". Os quatro volumes da sua série de livros *What Might Have Been?*

(Bantam, 1989–1992) contém muitas histórias boas e interessantes.

Bensen, D.R. *And Having Writ...* (Bobbs-Merrill, 1978). Os alienígenas sobrevivem ao acidente de Tunguska e redirecionam a história tentando consertar sua nave.

Card, Orson Scott. *Seventh Son* (Tor, 1987). Primeiro da série "Alvin Maker", ambientado em uma América alternativa do século 19, onde a magia popular funciona.

* De Camp, L. Sprague. *"The Wheels of If"* (1940). Uma das primeiras histórias "presos em uma história alterada"; ainda se mantém excelente.

* Dick, Philip K. *The Man in the High Castle* (Putnam's, 1962). Vitória do eixo no melhor romance HA de todos os tempos, sem comparação.

Dozois, Gardner e Schmidt, Stanley (editors). *Roads Not Taken* (Del Rey, 1998).

Dvorkin, David. *Budspy* (Franklin Watts, 1987). Romance perturbador da política de sempre em um mundo com uma Alemanha Nazista vitoriosa.

Ford, John M. *The Dragon Waiting* (Timescape, 1983). Fantasia HA intrincada em um mundo com Bizâncio pagã, vampiros e Ricardo III.

Fry, Stephen. *Making History* (Hutchinson, 1996). Destituir Hitler torna as coisas piores.

Garfinkle, Richard. *Celestial Matters* (Tor, 1996). Uma história muito alternativa na qual as teorias Gregas clássicas de astronomia, física e política são todas literalmente verdadeiras.

Garrett, Randall. *Lord Darcy* (Baen, 2004). Uma coleção das histórias de "Lord Darcy", suspenses clássicos de HA ambientados no Império Anglo-Francês do século XX.

* Gentle, Mary. *Ash: A Secret History* (Gollancz, 2000). O romance de tremor de realidade seminal sobre uma Cartago Visigótica alternativa e os computadores malignos que devem destruir a Borgonha e sua história para prosperar.

Gibson, William e Sterling, Bruce. *The Difference Engine* (Gollancz, 1990). O cyberpunk HA movido a vapor diverge com computadores de Babbage.

Harlan, Thomas. *Shadow of Ararat* (Tor, 1999) e o resto da série Oath of Empire são uma grande fantasia em uma Roma alternativa.

Harris, Robert. *Fatherland* (Harper, 1992). Um HA solidamente escrito sobre a maior investigação de assassinato de todos os tempos.

Hogan, James P. *The Proteus Operation* (Bantam/Spectra, 1985). Romance de viagem no tempo da segunda guerra mundial com duas HAS separados.

Keyes, J. Gregory. *Age of Unreason* (Ballantine, 1998–2001). HA de toda a tetralogia da magia Newtoniana, quedas de meteoros e matemática angelical.

Laidlaw, Marc. *"His Powder'd Wig, His Crown of Thorns"* (1989). Possivelmente a melhor história de HA "Os Britânicos derrotam a Revolução", e uma poderosa acusação do colonialismo.

Leiber, Fritz. *"Catch That Zeppelin!"* (1975). HA mais inteligente do que o normal do mundo "sem Segunda Guerra Mundial".

Linaweaver, Brad. *Moon of Ice* (Tor, 1993). Uma HA um pouco mais bizarra, expandido do conto em Hitler Victorious e uma excelente fonte para esquemas malucos da Divisão Corvo.

McAuley, Paul J. *Pasquale's Angel* (Gollancz, 1994). Romance da Itália renascentista steampunk, apresentando Maquiavel como um repórter bebedor.

Mitchell, Kirk. *Procurator* (Ace, 1984), *New Barbarians* (Ace, 1986), *Cry Republic* (Ace, 1989). Série HA acima da média sobre "Roma sobrevive".

Modesitt, L.E., Jr. *Of Tangible Ghosts* (Tor, 1994) e sequências. Fantasmas existem em uma América holandesa presa entre as superpotências.

Moorcock, Michael. *The Warlord of the Air* (New English Library, 1971), *The Land Leviathan* (Quartet, 1974), *The Steel Tsar* (Granada, 1981). HAS de guerra com Oswald Bastable e a obscura Liga dos Aventureiros Temporais.

* Moore, Ward. *Bring the Jubilee* (Farrar, Straus, 1953). A clássica HA "Vitória Confederada".

Newman, Kim. *Anno Dracula* (Simon & Schuster, 1992). HA que diverge com o capítulo 8 do romance de Bram Stoker; sequências continuam a história de uma era moderna vampirizada.

Resnick, Mike (editor). *Alternate Presidents* (Tor, 1992). Primeiro de uma série de antologias com o tema HA; cada livro geralmente contém uma ou duas joias e várias ideias interessantes.

Roberts, John Maddox. *King of the Wood* (Doubleday, 1983). Slambang que alterna a América com astecas, árabes, mongóis e dois (conte-os!) Tipos de vikings.

Roberts, Keith. *Pavane* (Doubleday, 1968). A Armada Invencível vence e a história fica mais lenta.

Robinson, Kim Stanley. *Years of Rice and Salt* (Bantam, 2002). Romance geracional de um mundo sem civilização europeia após uma peste negra mais mortal. Seu "A Sensitive Dependence on Initial Conditions" (1991) é um ensaio pensativo sobre a teoria do caos e a história alternativa, com foco em Hiroshima.

Silverberg, Robert. *The Gate of Worlds* (Holt, Rinehart e Winston, 1967) e *Roma Eterna* (Harper-Collins, 2003). HAs de sobrevivência Asteca e Romana, respectivamente.

Smith, L. Neil. *The Probability Broach* (Del Rey, 1980) e sequências. Esta série começa como uma aventura HA bem realizada e se torna cada vez mais uma palestra libertária estridente.

Stirling, S.M. *Marching Through Georgia* (Baen, 1988). Primeiro da série distópica "Draka"; os romances incluem apêndices de HA impressionantemente detalhados. *The Peshawar Lancers* (Roc, 2002) é uma HA mais alegre ambientada no Império Anglo-Indiano um século depois que um cometa destruiu a Europa em 1878.

Sucharitkul, Somtow. *The Aquilad* (Timescape, 1983). Roma coloniza o Novo Mundo e encontra os índios; duas sequências continuam se aproveitando da piada.

Turtledove, Harry. *Agent of Byzantium* (Baen, 1994), *A Different Flesh* (Baen, 1994), *Kaleidoscope* (Ballantine, 1990), *Departures* (Ballantine, 1993), *Ruled Britannia* (Roc, 2002). Sua série *Worldwar* (Ballantine, 1994–1996) fez da invasão alienígena uma parte importante do gênero de HA; *How Few Remain* (Ballantine, 1997) e suas sequências estão reescrevendo o século 20 com uma Confederação vitoriosa.

* Waldrop, Howard. *Them Bones* (Ace, 1984) é uma pequena joia de viagem no tempo (e HA), mas seus contos são verdadeiras obras-primas da esquisitice obsessiva de HA; as coleções incluem *Howard Who?* (Doubleday, 1986), *Strange Monsters of the Recent Past* (Ace, 1991), e *Going Home Again* (St. Martin's, 1998).

* Waugh, Charles G. e Greenberg, Martin H. (editors). *Alternative Histories* (Garland, 1986). Inclui uma série de clássicos e uma bibliografia inicial, com um ensaio sobre a construção de HA.

Wilson, Robert Charles. *Darwinia* (Tor, 1998). Um belo dia de 1912, as cidades e seres vivos da Europa desaparecem, substituídos por uma ecologia diferente.

Womack, Jack. *Terraplane* (Weidenfeld & Nicolson, 1988) e *Elvissey* (Tor, 1993). Agentes de um futuro violento visitam a Feira Mundial e sequestram Elvis em Terras paralelas.

Viagem Dimensional

Essas histórias e romances geralmente se concentram na mecânica — muitas vezes incluindo, ou especialmente, a mecânica social e política — de viajar para outras dimensões, ao invés da HA (se houver) nelas. Demos pouca atenção às histórias em que as "outras dimensões" podem muito bem ser o país das fadas, ou a Austrália, ou outros planetas.

Anthony, Piers. *Ox* (SFBC, 1976). Agentes altamente treinados de milhares de mundos paralelos próximos lutam pelo controle.

Asimov, Isaac. *The End of Eternity* (Doubleday, 1955) e *The Gods Themselves* (Doubleday, 1972).

Barnes, John. *Patton's Spaceship* (Harper, 1997), *Washington's Dirigible* (Harper, 1997), *Caesar's Bicycle* (Harper, 1997). Série de guerra dimensionais em ritmo acelerado com cenários de HA acima da média. Em *Finity* (Tor, 1999), Americanos expatriados de diversos paralelos se encontram e investigam

Bayley, J. Barrington. *The Fall of Chronopolis* (DAW, 1974).

Bear, Greg. *Eon* (Bluejay, 1985), *Eternity* (Warner, 1988), e *Legacy* (Tor, 1995). Trilogia bizarra paradimensional

Brunner, John. *The Infinitive of Go* (Ballantine, 1980). Um experimento em teletransporte acaba sendo um experimento em paracrônico.

Chalker, Jack. *And the Devil Will Drag You Under* (Del Rey, 1979). Os alienígenas recrutam humanos para roubar artefatos de mundos paralelos.

* De Camp, L. Sprague e Pratt, Fletcher. *The Complete Compleat Enchanter* (Baen, 1989). Histórias curtas clássicas dos anos 1940–1950 de viagens mentais entre dimensões para vários paralelos míticos.

De Chancie, John. *Castle Perilous* (Ace, 1988) e sequências. Um castelo serve como nexo dimensional para 144.000 realidades diferentes.

Dickson, Gordon. *Time Storm* (St. Martin's, 1977). Um riff do clássico "Sidewise in Time" (1934), de Murray Leinster, ambos sobre Terras com tempos diferentes misturados; O de Dickson é muito mais sombrio.





Farmer, Philip Jose. *Riverworld* (Putnam, 1971–1980). A série não é exatamente uma viagem dimensional, mas vale a pena ser lida como um exemplo de personagens históricos de muitos ambientes interagindo. Sua série *World of Tiers* apresenta imortais entediados criando universos vinculados a portais como brinquedos.

Heinlein, Robert A. *The Cat Who Walks Through Walls* (Putnam, 1985) e *Number of the Beast* (Fawcett, 1980) apresentam viagens entre realidades alternativas e uma longa discussão sobre elas.

Hodgson, William Hope. *The Ghost Pirates* (Stanley Paul, 1909). Viagem dimensional como terror sobrenatural.

* Kessel, John. *Corrupting Dr. Nice* (Tor, 1997). Comédia maluca de roubos transtemporais; uma sequência de “Mozart in Mirrorshades.”

Kilian, Crawford. *The Empire of Time* (Del Rey, 1978), *The Fall of the Republic* (Del Rey, 1987), *Rogue Emperor* (Del Rey, 1988). A Agência Intertemporal de Kilian tem muito em comum com o Serviço Intermundos do Centrum.

Kube-McDowell, Michael P. *Alternities* (Ace, 1988). Romance espinhoso de exploração secreta de HAs por uma Terra paralela.

Kurland, Michael. *Perchance* (NAL Signet, 1989), *The Whenabouts of Burr* (DAW, 1975). Aventuras leves através do mundo; Kurland também escreveu dois romances ao estilo Lord Darcy.

Laumer, Keith. *The Time Bender* (Berkley, 1966) e sequências; *Worlds of the Imperium* (Tor, 1986) e sequências. Ação interdimensional aventureira em duas séries.

Meredith, Richard C. *At the Narrow Passage* (Putnam's, 1973), *No Brother, No Friend* (Doubleday, 1976), *Vestiges of Time* (Doubleday, 1978).

A “Timeliner Trilogy” apresenta uma guerra dimensional satisfatoriamente cósmica e alguma ação áspera dos anos 1970.

* Moorcock, Michael. *The Cornelius Quartet* (Avon, 1977). Este compilado reúne histórias cada vez mais estranhas de Moorcock de caos multidimensional de suas publicações originais entre 1968 e 1974.

Niven, Larry. *“All the Myriad Ways”* (1968). The ultimate crossworld story.

* Piper, H. Beam. *Lord Kalvan of Otherwhen* (Ace, 1965) e *Paratime* (Ace, 1986). As histórias de Paratime são contos arquetípicos de policiais transtemporais encarregados de manter a ordem e O Segredo. “Lord Kalvan” faz parte da série, mas segue seu próprio caminho; O policial estadual da Pensilvânia, Calvin Morrison, é acidentalmente preso em um transportador Paratemporal e jogado em um paralelo primitivo, onde introduz a pólvora e vira a sociedade de pernas para o ar. Após a morte de Piper, Roland Green e John F. Carr escreveram uma sequência, *Great Kings' War* (Ace, 1985). Carr produziu mais duas sequências e continua escrevendo.

Pullman, Philip. *The Golden Compass* (Scholastic, 1995), *The Subtle Knife* (Scholastic, 1997), *The Amber Spyglass* (Scholastic, 2000). A trilogia de fantasia para “jovens adulto” envolve Terras paralelas, a natureza de Deus e ursos falantes.

Rohan, Michael Scott. *Chase the Morning* (Avon, 1990), *The Gates of Noon* (Gollancz, 1992), *Cloud Castles* (Gollancz, 1993). Pirataria transdimensional, magia e mitologia.

Sterling, Bruce. *“Mozart in Mirrorshades”* (1985). Um clássico de exploração transtemporal cruel, completo com Maçons que lutam pela liberdade.

Stirling, S.M. *Conquistador* (Roc, 2003). Modernos inescrupulosos estabeleceram uma intocada “América ao lado”.

Zelazny, Roger. *Nine Princes in Amber* (Doubleday, 1970) e muitas, muitas sequências apresentam a viagem dimensional como uma herança de família disputada. *Roadmarks* (Ballantine, 1979) é uma estranha fábula de viagem no tempo.

Viagem Temporal

Essas histórias e romances oferecem ideias para situações interessantes ou fornecem visões distintas de paradoxo, causalidade e adulteração do tempo. Se eles introduzem HAs, geralmente dependem fortemente do viajante do tempo.

Aldiss, Brian. *Frankenstein Unbound* (Jonathan Cape, 1973). O viajante do tempo conhece Mary Shelley e o Monstro.

* Anderson, Poul. *There Will Be Time* (SFBC, 1972) é o melhor romance de salto no tempo de todos os tempos. *Time Patrol* (Tor, 1994) é uma coleção quase perfeita. “My Object All Sublime” (1961) é uma história de “viagem no tempo como prisão” que vale a pena conhecer, enquanto “The Man Who Came Early” (1956) explora brilhantemente a inércia temporal.

Anthony, Piers. *Bearing an Hourglass* (Del Rey, 1984). Noções interessantes de causalidade; não se preocupe com o resto da série.

Baker, Kage. *The Garden of Iden* (Hodder & Stoughton, 1997). Primeiro da série historicamente detalhada “The Company”; ciborgues do futuro estão secretamente escondidos no passado para observá-lo e explorá-lo.

Benford, Gregory. *Timescape* (Simon & Schuster, 1980). Comunicações do paradoxo da raça do futuro.

* Bester, Alfred. “Hobson's Choice” (1952) e “The Men Who Murdered Mohammed” (1958) são leituras obrigatórias do gênero.

* Bradbury, Ray. “A Sound of Thunder” (1952). A caça aos dinossauros encontra a teoria do caos, décadas antes.

Chalker, Jack. *Downtiming the Night Side* (Tor, 1985). Bom livro de patrulha temporal.

Cook, Glen. *A Matter of Time* (Ace, 1985). Vários futuros coexistem; o passado pode ser mudado sem destruir o futuro.

* Crowley, John. *Great Work of Time* (Bantam Spectra, 1991). A conspiração Britânica manipula o fluxo temporal com as melhores intenções.

* De Camp, L. Sprague. *Lest Darkness Fall* (Tor, 1996 reprint from 1939). Clássico da ficção científica paradigmático: um estudioso moderno previne a Idade das Trevas.

Dick, Philip K. *Martian Time-Slip* (Ballantine, 1964); *Now Wait For Last Year* (Doubleday, 1966). Viagem no tempo através da esquizofrenia e drogas, respectivamente.

Drake, David. *Time Safari* (Tor, 1982). Romance definitivo de caça a dinossauros.

Finney, Jack. *Time and Again* (Simon & Schuster, 1970). Romance de viagem no tempo.

* Flint, Eric. *1632* (Baen, 2000). Uma moderna cidade de mineração de carvão da Virgínia Ocidental surge no meio da Guerra dos Trinta Anos na Alemanha; aventura e sequências seguem.

Frankowski, Leo. *The Cross-Time Engineer* (Del Rey, 1986) e sequências. Muitos detalhes sobre o avanço da tecnologia na Polónia medieval, mas prejudicada por uma ajuda extratemporal e um conto de fantasia sexual de um adolescente.

Gerrold, David. *The Man Who Folded Himself* (Random House, 1973). Romance clássico de “mensagem para si mesmo”.

Grimwood, Ken. *Replay* (Arbor House, 1987). O herói tem muitas chances de reviver sua própria vida.

Haldeman, Joe. *The Forever War* (St. Martin's, 1974), *The Hemingway Hoax* (Morrow, 1990).

Harrison, Harry. *The Technicolor Time Machine* (Doubleday, 1967). Para que você usa uma máquina do tempo? Locações baratas para filmes B de Hollywood, é claro...

Hawke, Simon. *The Ivanhoe Gambit* (Ace, 1984) e 11 sequências formam a série Time Wars notável pela tentativa de historicizar romances de aventura famosos e pela física temporal cada vez mais complicada.

* Heinlein, Robert A. “All You Zombies” (1959) e “By His Bootstraps” (1941) são os contos clássicos do paradoxo temporal. Menos essencialmente, *The Door Into Summer* (Doubleday, 1957) e *Time Enough For Love* (Putnam, 1973) exploram ainda mais os desafios físicos e sociais da viagem no tempo.

Hogan, James. *Thrice Upon A Time* (Del Rey, 1980). As mensagens ao passado permitem a mudança da rotina do futuro.

Jeschke, Wolfgang. *The Last Day of Creation* (St. Martin's, 1984). Romance de viagem no tempo estranho com muitos pedaços inesquecíveis.

Jeter, K.W. *Morlock Night* (DAW, 1979). Excelente sequência steampunk do clássico de Wells.

Koontz, Dean. *Lightning* (Putnam, 1988). Thriller profissional.

* Leiber, Fritz. *The Big Time* (Ace, 1961) e histórias associadas formam a série “Change War” Manipulação atmosférica e inteligente do clássico “dois grupos lutam para mudar a história através da viagem no tempo”, que Leiber inventou neste livro junto com o método de recrutamento de “resgate”.

* L'Engle, Madeline. *A Wrinkle in Time* (Farrar, Straus, 1962). Clássico de ficção juvenil; as sequências tratam menos das viagens no tempo.

Long, Frank Belknap. *The Hounds of Tindalos* (1929).

* Lovecraft, H.P. “*The Shadow Out of Time*” (1936). A fértil novela de terror de viagem no tempo.

May, Julian. *The Many-Colored Land* (Houghton Mifflin, 1981) e sequências. Os exilados de mão única estabelecem uma colônia na era do Plioceno.

Miller, P. Schuyler. “*As Never Was*” (1944). Viagem no tempo e arqueologia não se misturam.

Moorcock, Michael. *Behold the Man* (Allison & Busby, 1969). O viajante instável do tempo e a vida de Jesus se enredam.

Niffenegger, Audrey. *The Time-Traveler's Wife* (Macadam/Cage, 2003). Romance convencional de amor verdadeiro e viagem no tempo.

Niven, Larry. *The Flight of the Horse* (Ballantine, 1973). Expedições de caça bizarras no passado levam a hijinks malucos.

Norton, Andre. *Time Traders* (World, 1958) e sequências.

* Powers, Tim. *The Anubis Gates* (Ace, 1983). Viagem mágica no tempo para a Londres de 1810, linhas do tempo pessoais emaranhadas, palhaços malvados e assassinos de lobisomem são apenas parte da diversão.

Reynolds, Mack e Ing, Dean. *The Other Time* (Baen, 1984). O arqueólogo viajante do tempo leva Cortés ao México Asteca por alguns dias.

Rogers, Mark E. *Samurai Cat in the Real World* (Tor, 1989). Aventuras ricamente ilustradas de um gato samurai lutando contra Capone, Hitler, Stalin e os dinossauros nazistas; os primeiros livros da série enviam o gato a versões parodiadas de famosos mundos de fantasia e ficção científica.

Shiner, Lewis. *Glimpses* (Avon, 1993). Fã de rock and roll tenta salvar grandes artistas — e álbuns — do esquecimento e da inércia.

Silverberg, Robert. *Hawksbill Station* (Doubleday, 1968). Criminosos políticos são abandonados no passado pré-histórico; *Up the Line* (Ballantine, 1969) é um romance explosivo de guias turísticos do tempo em Bizâncio.

Simak, Clifford. *Mastodonia* (Del Rey, 1978).

Simmons, Dan. *Hyperion* (Doubleday, 1989) e sequências. Uma história complexa envolvendo “tumbas do tempo” cujos conteúdos retrocedem no tempo.

Smith, Clark Ashton. “*The City of the Singing Flame*” (1931), “*The Holiness of Azedarac*” (1933), “*The Plutonian Drug*” (1934), e “*Ubbo-Sathla*” (1933) são apenas alguns de seus curtas atmosféricos e esquisitos histórias. Muitos de seus ciclos de história ocorrem no passado ou futuro extremos e constituem excelentes configurações de jogo.

Stirling, S.M., *Island in the Sea of Time* (Roc, 1998). Primeiro livro de uma trilogia que remete a moderna Ilha de Nantucket à Idade do Bronze.

* Turtledove, Harry. *Guns of the South* (Ballantine, 1992). Robert E. Lee com AK-47s. Não precisa falar mais nada.

* Twain, Mark. *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (Webster, 1889). Diversão cruel do mestre cínico.

Varley, John. “*Air Raid*” (1977). Este conto sobre resgates no passado tornou-se o romance *Millennium* (Berkley, 1983), que por sua vez se tornou um filme (Michael Anderson, 1989).

Vinge, Vernor. *Marooned in Real-time* (Bluejay, 1986). Viagem unilateral para um futuro inesperado.

Vonnegut, Kurt. *Slaughterhouse-Five* (Laurel, 1968). Determinismo como opressão e vice-versa.

* Wells, H.G. *The Time Machine* (Heinemann, 1895). Fascinante como uma visão da modelagem histórica Vitoriana, além de gerar as principais idealizações do gênero.

Williamson, Jack. *The Legion of Time* (Fantasy Press, 1952).

Willis, Connie. *To Say Nothing of the Dog* (Bantam Spectra, 1998). Romance hilário, mas comovente, do Efeito Observador e do ataque aéreo a Coventry. *Doomsday Book* (Bantam Spectra, 1992) é um conto sombrio de viagem no tempo e os anos da peste.

NÃO-FICÇÃO

História Alternativa

Nos últimos anos, o gênero HA se espalhou para o mainstream não-ficcional, se não totalmente para o mainstream da história acadêmica.

Comins, Neil F. *What if the Moon Didn't Exist?* (HarperCollins, 1993). Terras alternativas astronômicas.

Cowley, Robert (editor). *What If?* (Putnam, 1999), *What If? 2* (Putnam, 2001), e *What Ifs? of American History* (Putnam, 2003). Coleções de ensaios adequados a excelentes dos principais historiadores (principalmente militares).

* Deutsch, Harold C. e Showalter, Dennis E. (editors). *What If?: Strategic Alternatives of WWII* (The Emperor's Press, 1997). Útil principalmente como corretivo para tolices românticas, mas interessante por si só.

Ferguson, Niall (editor). *Virtual History* (Picador, 1997). HAs sobrescritos e subestimados em geral, mas os ensaios muitas vezes fornecem uma visão interessante sobre os processos históricos; A introdução de Ferguson deve ser leitura obrigatória para aqueles que procuram compreender a filosofia da história.

Macksey, Kenneth (editor). *The Hitler Options* (Greenhill/Stackpole, 1998).

North, Jonathan (editor). *The Napoleon Options* (Greenhill/Stackpole, 2000). Detalha principalmente as alternativas táticas; apenas alguns ensaios examinam opções estratégicas maiores.

Roberts, Andrew (editor). *What Might Have Been* (Weidenfeld & Nicolson, 2004). Coleção de ensaios; um pacote misto.

Sobel, Robert. *For Want of a Nail* (Macmillan, 1973). História direta, completa com notas de rodapé fictícias, de uma América do Norte mais feliz após a Revolução fracassada.

* Squire, J.C. (editor). *If It Had Happened Otherwise: Lapses Into Imaginary History* (Longmans, Green 1931). Inclui ensaios de Hilaire Belloc, Winston Churchill, e G.K. Chesterton! A coleção clássica de HAa.

Tally, Steve. *Almost America* (HarperCollins, 2000).

Tsouras, Peter (editor). *Rising Sun Victorious* (Greenhill/Stackpole, 2001). Artigos que exploram cenários de HAs onde os Japoneses saem vitoriosos; seu *Third Reich Victorious* (Greenhill/Stackpole, 2002) compila peças semelhantes sobre pontos de decisão Alemães, e *Cold War Hot* (Greenhill/Stackpole, 2003) e *Dixie Victorious* (Greenhill/Stackpole, 2004) repetem o procedimento para a Guerra Fria e a Guerra Civil, respectivamente. Ele também escreveu um cenário solo de HA, *Disaster at D-Day* (Greenhill/Stackpole, 1994).

História Real

Para construir uma história alternativa convincente, a história real é uma base necessária. As fontes a seguir destacam aspectos importantes da história real ou são simplesmente excelentes.

Caviedes, Cesar N. *El Nino in History* (Univ. Press of Florida, 2001).

Crosby, Alfred. *Ecological Imperialism: The Biological Expansion of Europe 900-1900* (Cambridge Univ. Press, 1986). As consequências da propagação dos ecossistemas europeus no Novo Mundo e na Austrália.

Diamond, Jared. *Guns, Germs, and Steel* (W.W. Norton, 1998). Uma grande história ambiental bem escrita da humanidade que sofre apenas com a falha de travar uma guerra vencida há décadas.

Fagan, Brian. *Floods, Famines and Emperors* (Basic Books, 1999), *The Little Ice Age* (Basic Books, 2000), *The Long Summer* (Basic Books, 2004). Apresentação popular da história do clima.

Fischer, David Hackett. *The Great Wave* (Oxford Univ. Press, 1996). A história das revoluções de preço.

Lamb, H.H. *Climate, History and the Modern World* (Methuen, 1982).

Landes, Daniel. *The Wealth and Poverty of Nations* (Norton 1998). Uma história econômica amarga e opinativa do último meio milênio ou mais, concentrando-se em questões impolíticas e dando respostas igualmente abrasivas.

* McEvedy, Colin. *The New Penguin Historical Atlas of Ancient History* (Penguin, 2002). Este volume e seus sucessores no mesmo formato combinam acessibilidade com precisão e toneladas de mapas úteis e claros.

* McNeill, William H. *Plagues and Peoples* (Doubleday, 1976). Estudo histórico inovador da doença e suas consequências. *Rise of the West* de McNeill (Univ. Of Chicago, ed. Rev. 1991) ainda é o melhor livro da história mundial em um único volume.

Smil, Vaclav. *Energy in World History* (Westview Press, 1994). Para o autor, "energia" abrange tanto a eficiência agrícola quanto a indústria, tornando-se uma boa obra de referência para a história da tecnologia básica.

* Stearns, Peter N. (editor). *Encyclopedia of World History* (Houghton Mifflin, 2001). A sexta edição da referência absolutamente indispensável de Walter L. Langer. Um volume, sem espera, todos os detalhes pestilentos que você poderia procurar em 50 outros lugares bem aqui ao seu alcance. Se você não possui nenhum outro livro de referência histórica, possua este.

Temple, Robert. *The Genius of China* (Touchstone, 1989). Um resumo simples da magistral *Science and Civilization in China* de Joseph Needham, que também é vivamente recomendado para qualquer pessoa com uma década ou mais para matar.

Modelagem Histórica

Essas fontes discutem maneiras de ver a história como um processo ou como um sistema com sua própria lógica interna; eles podem algum dia ser os textos embrionários da cliodinâmica.

Barnes, John. *"How to Build A Future"* (1990).

Denemark, Robert A., et al. (editors). *World System History* (Routledge, 2000).

* Flynn, Michael. *In the Country of the Blind* (Tor, 2001). Esta reimpressão do romance de Flynn de 1990 inclui seu ensaio "Uma introdução à cliologia". O romance é um conto emocionante de sociedades secretas usando modelos históricos para ganhar poder.

Frank, Andre Gunder e Gills, Barry K. (editors). *The World System: Five Hundred Years or Five Thousand?* (Routledge, 1993).

Modelski, George. *Long Cycles in World Politics* (Univ. of Washington Press, 1987).

Spengler, Oswald. *The Decline of the West* (Alfred A. Knopf, 1922). Uma visão biológica da cultura e uma visão pessimista da filosofia política.

Toynbee, Arnold. *A Study of History* (Oxford Univ. Press, 1934). Uma resposta cada vez mais religiosa a Spengler; dê uma olhada no seu escopo, mas verifique os três HAs nos apêndices do Volume II.

Trevor-Roper, Sir Hugh. *History and Imagination* (Clarendon, 1980). Um grande historiador com a necessidade de imaginação histórica.

Strauss, William e Howe, Neil. *Generations* (William Morrow & Co., 1991).

Viagem no Tempo

Blumenthal, Howard J., et al. *The Complete Time Traveler* (Ten Speed Press, 1988). Um guia turístico.

Hawking, Stephen. *A Brief History of Time* (Bantam, 1988). Uma boa tentativa de explicar o espaço-tempo para o não físico.

Macvey, John W. *Time Travel — A Guide to Journeys in the Fourth Dimension* (Scarborough House, 1990). Especulação bem informada sobre viagens no tempo usando buracos negros, táquions, dilatação do tempo e hiperespaço neste e em outros universos.

Moon, Peter e Nichols, Preston. *The Montauk Project* (Sky Books, 1992). O primeiro dos quatro volumes (até agora) sobre esta bela teoria da conspiração de viagem no tempo.

Moore, William L. e Berlitz, Charles. *The Philadelphia Experiment: Project Invisibility* (Fawcett Crest, 1979). Tudo sobre o USS Eldridge e seu misterioso destino da perspectiva de um crente.

* Niven, Larry. *"The Theory and Practice of Time Travel"* (1971). Discussão curta, espirituosa e abrangente da física, do paradoxo e por que nada disso pode funcionar; incluído em *All The Myriad Ways* (Ballantine, 1971).

Randles, Jenny. *Time Storms* (Piatkus, 2001). Empolgado UFOlogista discute vórtices do tempo, deslizamentos de tempo e outras bobagens maravilhosas.

QUADRINHOS

Aramaki, Yoshio. *Deep Blue Fleet* (Gentosha, 2000). O mangá de um moderno oficial da Marinha Japonesa retrocedeu até a Guerra do Pacífico; mais tarde adaptado para o anime *Azure Fleet* (Takeyuki Kanda, 2003).

Ellis, Warren. *The Ministry of Space* (Image Comics, 2000, 2004). História negra do triunfante programa espacial HA Britânico.

Kawaguchi, Kaiji. *Zipang* (Kodansha, 2001-present). Série de mangá em que uma força-tarefa naval Japonesa moderna é retrocedida até 1942; o resultado é uma meditação sobre o papel dos Japoneses no mundo.

Miller, Jack. *Rip Hunter, Time Master* (DC Comics, 1961–1965). Série clássica de viagem no tempo “gee whiz”; um Rip mais sério apareceu na continuidade de DC, mesmo lutando contra os Illuminati em *Time Masters* (1990) de Bob Wayne.

Moench, Doug. *Aztec Ace* (Eclipse Comics, 1984). Excelente aventura com um asteca que viaja no tempo como um ás voador.

Morrison, Grant. *Animal Man* (DC/Vertigo, 1988–1990) e *The Invisibles*

(DC/Vertigo, 1994–1996) envolvem a viagem no tempo como elementos-chave da trama.

Nomura, Ted. *Luftwaffe: 1946* (Antarctic Press, 1996-present). Aventura aérea alternativa em estilo tecnofílico quase anime.

Ostrander, John. *Grimjack* (First Comics, 1984–1991). Acontece no Cynosure, um ponto de ligação para todas as dimensões.

Shetterly, Will. *Captain Confederacy* (Steeldragon, 1986–1987; Marvel/Epic, 1991–1992). A série de HA se passa em uma fragmentada América do Norte.

* Talbot, Bryan. *Adventures of Luther Arkwright* (Prout, 1982; Valkyrie, 1987; Prout, 1989). Aventuras multidimensionais fabulosas e intrincadas; eles continuam em *Heart of Empire* (Dark Horse, 1999).

Wolfman, Marv. *Crisis on Infinite Earths* (DC Comics, 1985–1986). Final épico para o cosmos multidimensional DC que começou com “Flash of Two Worlds” em 1961.

CINEMA E TELEVISÃO

Cinema

A Máquina do Tempo (George Pal, 1960). A melhor adaptação cinematográfica do romance de Wells.

A Nação do Medo (Christopher Menaul, 1994). Filme da HBO baseado no melhor romance de mesmo nome; Rutger Hauer é um oficial da SS convincente, entretanto.

Bill & Ted: Uma Aventura Fantástica (Stephen Herek, 1989). Totalmente incrível sobre traquinagem de causalidade e história.

De Caso com o Acaso (Peter Howitt, 1998). A vida de Gwyneth Paltrow diverge com uma decisão casual; o filme mostra as duas linhas do tempo.

* *De Volta para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985). Clássico moderno do gênero; a sequência “Parte II” de 1989 é o melhor filme de HA até hoje.

Donnie Darko (Richard Kelly, 2001). O irônico “filme indie” assume livre arbítrio e causalidade, com um coelho gigante do mal para se divertir ainda mais.

Efeito Borboleta (Eric Bress e J. Macky Gruber, 2004). Ashton Kutcher continua tentando mudar seu passado; as coisas vão piorando.

Em Algum Lugar do Passado (Jean-Pierre Szwarc, 1980). Muito amado romance de amor verdadeiro superando o tempo; do romance de Richard Matheson.



Godzilla Contra o Monstro do Mal (Kazuki Omori, 1991). A complicada história de viagem no tempo é uma obra-prima de continuidade retroativa. Além disso, Ghidorah!

* *Invasão da Inglaterra* (Kevin Brownlow, 1966). Filme fascinante e moralmente complexo da HA ambientado na Grã-Bretanha ocupada pelos nazistas.

Jin-Roh: A Brigada Lobo (Hiroyuki Okiura, 1998). História de amor sinistra em uma Tóquio do pós-guerra ocupada pelos Alemães.

* *Navigator: Uma Odisséia No Tempo* (Vincent Ward, 1988). Os camponeses medievais fogem da Peste Negra através de um túnel do tempo para a Nova Zelândia moderna.

O Confronto (James Wong, 2001). O malvado Jet Li deve matar todos os outros Jet Li em todas as linhas do tempo alternativas para ganhar seu poder de kung fu. O bom Jet Li deve detê-lo. Discuta.

* *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984) e *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (James Cameron, 1991). Filmes de ameaça de viagem no tempo definitivos, completos com o paradoxo de looping ocasional.

O Guardião do Tempo (Peter Hyams, 1994). Bobo, mas bonito, o filme de ação do Van Damme combina bem com pipoca.

O Nimitz Volta ao Inferno (Don Taylor, 1980). O USS Nimitz remonta a 6 de dezembro de 1941.

* *Os 12 Macacos* (Terry Gilliam, 1995). Os paradoxos da comunicação temporal e questões de sanidade e livre arbítrio cercam este thriller intelectual.

* *Os Bandidos do Tempo* (Terry Gilliam, 1981). O “mapa do tempo” é uma desculpa para tolices e aventuras no modo Gilliam; imagens maravilhosas e exagero.

Projeto Filadélfia II (Stephen Cornwell, 1993). Único sobrevivente de um experimento de guerra é catapultado 41 anos para o futuro e deve correr para salvar o mundo.

Um Passo para o Futuro (Stewart Raffill, 1984). Um thriller nada mal de viagem no tempo de Michael Pare.

Um Século em 43 Minutos (Nicholas Meyer, 1979). Traquinagem literária enquanto HG Wells leva sua máquina do tempo até 1979 para caçar um fugitivo Jack, o Estripador.

Uma Noite Alucinante 3 (Sam Raimi, 1992). História pós-moderna de “Connecticut Yankee”, com zumbis e motoserras.

Wings of Honneamise (Hiroyuki Yamaga, 1987). Anime meditativa e existencialista do primeiro lançamento espacial tripulado de um 1955 alternativo; o HA nunca é muito claro, mas a aparência da civilização alternativa é única.

Televisão

Além da Imaginação (1959–1965). Episódios de viagem no tempo de destaque incluem “The Last Flight,” “Back There,” “Walking Distance,” e “The Odyssey of Flight 33.”

Contratempos (1989–1993). O viajante descontrolado do tempo ajuda a resolver crises pessoais, geralmente em escala humana (em vez de histórica).

Doctor Who (1963–1996). Série clássica da BBC sobre um irônico Senhor do Tempo e suas aventuras no espaço e no tempo.

Jornada nas Estrelas (1966-present in various incarnations). Episódios sobre HA incluem “City on the Edge of Forever” (TOS), “Mirror, Mirror” (TOS), *Jornada nas Estrelas IV: A Volta para Casa* (Leonard Nimoy, 1986), “Yesterday’s Enterprise” (TNG), “Time’s Arrow” (TNG), “All Good Things...” (TNG), “Trials and Tribble-ations” (DS9), e “Year of Hell” (VOY). A série atual, *Jornada nas Estrelas: Enterprise*, usa uma “guerra frio temporal” como moldura de enredo.

Kishin Heidan (1993). Série de HA de anime da segunda guerra mundial com uma luta trilateral entre invasores alienígenas e duas facções humanas.

Sliders: Dimensões Paralelas (1995–1999). Esta miserável série da Fox TV foi o primeiro programa de TV inteiramente sobre HA de todos os tempos; mais tarde, ele penou no Canal Sci-Fi lutando contra homens das cavernas ou algo assim.

Stargate SG-1 (1997-present). “Stargates” levam a mundos alienígenas, muitos com ressonâncias na história da Terra. Um excelente dispositivo de enquadramento para um RPG, como o de Patrick Kapera, et al. (AEG, 2003).

Túnel do Tempo (1966–1967). Clássico de Irwin Allen dos cientistas perdidos no tempo.

Voyagers! Os Viajantes do Tempo (1982–1983). Como Rip Hunter, mas sem o cinismo amargo.

Jogos

Adams, Chris, et al. *Continuum* (Aetherco, 1999). Provavelmente o conjunto de regras de RPG de viagem no tempo mais detalhado e perfeito já publicado, com um cenário intrigante também.

Cordell, Bruce. *Tangents* (Wizards of the Coast, 1999). Um excelente livro de fontes, cobrindo viagens de dimensão paralela para o *RPG Alternity*.

Garcia, Jose, et al. *Nexus: The Infinite City* (Daedalus Games, 1994). RPG tristemente extinto de realidades em conflito e os personagens duvidosos que procuram explorá-los. Veja também o único suplemento, *Nexus Life* (Daedalus Games, 1994) de Robin Laws, que inclui várias novas realidades interessantes, discussão do comércio entre realidades e muito mais.

Gorden, Greg. *TORG* (West End Games, 1990). Duelo de realidades conflitantes pela Terra! Intrigante e original.

Kenson, Steve, et al. *All Our Yesterdays* (Last Unicorn Games, 2000). O suplemento de viagem no tempo para a linha do *RPG Star Trek* da LUG; levantamento razoavelmente completo da viagem no tempo da ópera espacial em uma série ou cenário de campanha.

Moldvay, Tom. *Lords of Creation* (Avalon Hill, 1984). RPG de alta potência de semideuses guerreiros em dimensões paralelas. Lembrado com carinho por alguns.

Porter, Greg. *TimeLords* (BTRC, 2003). Revisão do funcional RPG de 1987 de Porter, desta vez como um suplemento ao seu sistema EABA.

Tucholka, Richard. *Fringeworthy* (Tri-Tac Games, 1981). Agora em sua terceira edição (1990); este é o RPG dos “fringeworthy” e suas aventuras em Terras paralelas.

Voss, H.N. e Worzel, William P. *Time and Time Again* (Timeline, Ltd., 1984). Sistema de jogo quase impossível de jogar, com um cenário interessante; o tempo não pode ser mudado e os “voltageiros” devem proteger os pesquisadores e resolver os mistérios históricos.

INTERNET

Normalmente, a Web é uma coisa mutável demais para ser citada por uma bibliografia impressa, mas abrimos uma exceção para o grupo de discussão *soc.history.what-if* na Usenet (um raro refúgio de sanidade produtiva e interesse naquele maldito brejo) e para o magistral site de bibliografia de HAs de Robert Schmunk em www.uchronia.net. Para outros links, consulte a página da Web deste livro em www.sjgames.com/gurps/books/infinitemorlds/.

ÍNDICE

- 'A'Nthleioi (Atlantes), 136.
 Aaron, 73.
 Adaptabilidade Cultural, vantagem, 172.
 Aeolos, 18.
 Agamenon, 126.
 Agente Destacado (Centrum), modelo, 192.
 Agentes Temporais, 220–221; *equipamento*, 222.
 Agora absoluto, 170, 217–218, 219.
 Agulhadeira, 200.
 Alquimia, 112–113.
 Amerika, 60.
 Ampulheta, A Ordem da, 212–216.
 Âncoras, 87.
 Anistia Ilimitada, 44.
 Antecedentes Incomuns, vantagem, 172.
 Antecedentes Mundanos, desvantagem, 178.
 Apagadora, 25.
 Aptidão Mágica, vantagem, 172.
 Argo Crônico, 162.
 Ariane, 135.
 Armada-2, 109–110.
 Armadura, 26.
 Armas de fogo, 199–200.
 Armas, 199–200, 214.
 Arqueologia, perícia, 182.
 Arquitetos, 214.
 Arrecifes, 89.
 Assuntos Atuais, perícia, 182.
 Astecas, *veja Ezcalli*.
 Átila, 110–111.
 Atlantes, 95, 136, 139–140.
 Atordoador, 199, 222.
 Azoth-7, 72, 112–113.
 Bala mágica, 76.
 Batalhão, o, 31–34.
 Batedores temporais, modelo, 187; *veja Patrulha Infinity, Serviço de Entrada*.
 Batedor, modelo, 187.
 Baterias, 23.
 Bibliografia, 232.
 Bibliotecas, 16.
 Biologia, modelo de civilização, 102.
 Blip, 20, 133.
 Bloqueio Mental, perícia, 22.
 Bobinas de Efeito Arco-íris, 163.
 Bonaparte-4, 113–114.
 Britannica-3, 115–116.
 Burton, 140.
 Cabala, 21, 22, 68–69, 178; *Mago Cabalista, modelo*, 195.
 Caçadores de recompensas, 12.
 Califa, 12, 117–118.
 Camelot, 141.
 Câmeras, 26, 38.
 Campanhas, 201–211; *Centrum*, 54; *gênero e modo*, 205; *parâmetros*, 202.
 Campbell, 119.
 Campo morfogênético, 22.
 Castro, Fidel “Rubro,” 41.
 Cataclismo, 7, 14, 24, 75, 80, 151.
 Catadores transtemporais, 71.
 Católica, *veja Igreja Católica Romana*.
 Células de combustível, 23.
 Células solares, 23.
 Centrum, 8, 20, 36, 46–56, 87, 179; *Centrum Beta*, 120; *personagens Centrum*, 191–193; *Centrum Sombrio e Leve*, 56; *veja também Serviço Intermundos*.
 Cervo Branco, 74.
 China, 43.
 Chronobahn, 79, 126.
 Ciclos geracionais, 100.
 Cinto temporal, 162.
 CINU, 6, 31–34; *Burocrata do Ministério de Crise do CINU, modelo*, 188.
 Civilizações, tipos, 90–94; *como biologia*, 102; *misteriosas e estranhas*, 95.
 Classificação dos Mundos, Centrum, 51; *Infinity*, 83.
 Clericato, vantagem, 172.
 Cliodinâmica, 6, 37, 87; *perícia*, 182.
 Clube Horácio, 229–231.
 Código de Honra, desvantagem, 178.
 Colônias transtemporais, 32, 84.
 Comércio Estrela Branca, 6, 37, 40–41, 70, 119, 151; *Comerciante, modelo*, 190.
 Computadores, 24, 62.
 Comunicações, equipamentos, 24; *paracrônicas*, 52; *através do tempo*, 158.
 Concílio, 41, 78.
 Condutor de fluxo, 163.
 Conhecimento do Terreno, perícia, 182.
 Conhecimento Ocul- to, perícia, 182.
 Conselho Inter- mundos das Nações Unidas, *veja CINU*.
 Contatos, vanta- gem, 172.
 Corpo Temporal, 217–228.
 Corrente, a, 74.
 Crichton, 84.
 Crime organizado, 70.
 Criminoso, modelo, 196.
 Cronobisor Pitagórico, 161.
 Cronologias de fantasia, 151.
 Cronologias Muçulmanas, 117–118.
 Cronologias Reich, 143.
 Cronologias Romanas, 146.
 Cronômetro, 217; *agentes*, 223.
 Cubo, 29.
 Demônios, 66, 68.
 Denarius Capital Holdings, 40; *Banqueiro Especial do Gru- po Denarius, modelo*, 191.
 Dentro do Cubo, 29.
 Dependentes, desvantagem, 179.
 Desenvolvedor, vantagem, 182.
 Desenvolvimentos Infinity, 31, 36.
 Desfechos Alternativos, Inc., 31–34; *Mercenário, modelo*, 189.
 Deslocamento de crono- logia, 104.
 Desvantagens, 178–181.
 Detectar, vantagem, 173.
 Deuses, 68.
 Dever, desvantagem, 179.
 DIATE, 18, 133; *Agente da DIATE, modelo*, 187.
 Dinossauros, 84.
 Dirigíveis, 38, 127.
 Divisão Corvo, *veja SS Divisão Corvo*.
 Dixie-1, 120–121.
 Dragões, 134.
 Duplicação, vantagem, 173.
 EAER (“Orelha”), 224.
 Ecologia, 103.
 Economia, 101.
 Ecos, 53, 85.
 Efeito da Vidência, 170.
 Efeito Divergência, 225.
 Efeito do Observador, 159–160, 170, 224, 226.
 Embromação, *veja Mecânica quântica*.
 Enigma, 133.
 Enjoo Temporal, desvantagem, 179.
 Enroscamentos temporais, 157.
 Escudo psi, 26.
 Esfera temporal, 163.
 Estações, 52, *veja também Projetores*.
 Estados Unidos da Lagártia, 122–123.
 Estados Unidos, 42; *sob controle Nazi*, 60.
 Estados vilões, 44.
 Estigma Social, desvantagem, 180.
 Estradas dimensionais, 79.
 Estradas fantasmas, 79.
 Estrela Branca, *veja Comércio Estrela Branca*.
 Estudante, modelo, 197–198.
 Eus alternativos, 184.
 Expatriado, modelo, 197.
 Exportações Universais, Ltda., 43.
 Ezcalli, 21, 124–125.
 Facilidade para Idiomas, vantagem, 173.
 Familiaridade Cultural, vantagem, 174.
 Familiaridade Histórica, técnica, 184.
 Fança, 43.
 Fang Sing, 214.
 Feérico, 69, 80.
 Ferroador, 222.
 Fobias, desvantagem, 180.
 Fragmentos de Glozel, 76.
 Frederico, 66, 125, 139.
 Fuga, vantagem, 173.
 Fundação Duncorne, 40, 133.
 Gakuji, 212–213.
 Gallatin, 36, 42, 70, 126–127.
 Gárgulas, 73.
 Gêmeo Maligno, desvantagem, 180.
 Geografia, perícia, 182.
 Gernsback, 127.
 Greenpeace, 44.
 Grupo de Contato, vantagem, 174.
 Grupo de Pesquisa Cliodyne, 37.
 Grupo Yagorovsky, 40, 42.
 Guerra Civil Americana, 120–121.
 Guerra nuclear, 47, 135.
GUUPS Technomancer, 133.
 Habitantes do Escuro, 184.
 Haussman-2, 5.
 Hierarquia, vantagem, 174.
 Hipótese Williams- -Khor, 21.
 Historiador, modelo, 197.
 Histórias de disfarce, 14.
 História, perícia, 183.
 História, oca, 215.
 História, perícia, 183.
 Honestidade, desvantagem, 180.
 Huy Breasil, 80.
 Idade Imutável, vantagem, 174.
 Identidade Alternativa, vanta- gem, 174.
 Idiomas, 24, 174.
 Igreja Católica Romana, 44, 109.
 Índia, 43, 84.
 Inércia Temporal, vantagem, 174.
 Infinity Ilimitada, 5–6, 35–36; *veja também Patrulha Infinity*.
 Inimigos, desvantagem, 180.
 Instrumentos sociais, 106.
 Instrumentos, sociais, 106.
 Intolerância, desvantagem, 181.
 Invenções, 208.
 Israel, 43.
 Japan, 43, 59–60, 63, 91, 146–148.
 Justiça Infinita, Inc., 12.



Kerne, 67.
KMP Petroleum, 40.
Laboratórios Paracrônicos
(Paralabs), 19–22; *Pesquisador de Campo dos Paralabs, modelo*, 188.
Ladrões transtemporais, 71.
Lenin-1, 129–130.
Lenin-2, 135.
Lente de Nínive, 76.
Leviatã, 136.
Linha-Base, 20, nível tecnológico, 23; *veja também Secundus*.
Literatura, perícia, 183.
Lucifer-4, 84.
Lucifer-5, 130–131.
Lysander, 32.
Máfia, 70.
Magia, 22, 68, 132–133, 138–139, 144–145.
Mammut-1, 19.
Mammut-2, 84.
Mammut-3, 71.
Mandeville, 140.
Mapa da Vinlândia, 76.
Máquinas do Tempo, 153, 162–163; *veja também Viagem no Tempo*.
Mecânica quântica, 20, 76, 155.
Medicina, 18, 25, 26, 99, 207; *Centrum*, 51; *Reich-5*, 62.
Mercenários, 31.
Merlin, 132–133.
Metrô, 80.
Micromundo, 133.
Minas Consolidadas, Ilimitada, 37; *veja também Mineração*.
Mineração, 37, 40, 70, 71, 84.
Möbius, 134.
Modelagem histórica, 236.
Mongóis, 110–111.
Monitor temporal, 161.
Mudança cultural, 106.
Mudança política, 105.
Mudança tecnológica, 105.
Mulas, 65.
Mundos alternativos, 82–151; *criando*, 96; *ficção*, 232; *não-ficção*, 236.
Mundos catastróficos, 85, 131.
Mundos Comunistas, 130.
Mundos desafiadores, 94.
Mundos enigmáticos, 96, 133–135.
Mundos Infernais, 94–96, 136–138.
Mundos vazios, 83.
Mutants, 184.
Nações Unidas, 41, 217; *veja também CINU*.
Napoleão, 113–114.
Naturalista, perícia, 183.
Naves estelares, 72.
Nazistas, 19, 69, 142–144; *personagens*, 193–195; *veja também Cronologias Reich, SS Divisão Corvo*.
Neandertais, 184.
Neo-troodontes, 123, 134.
Nergal, 137–138.
Nível tecnológico, *Centrum*, 50; *Linha-Base*, 23; *Reich-5*, 61.



Nostradamus, 66, 124, 138–139.
Nottingham, 141.
ONGs, 44.
Ônibus, 52, *veja também Transportadores*.
Ontocismo, 75–78.
Operação Arquiduque, 227–229.
Operações Espectrais, 139.
Operações extradimensionais, 110, 111, 113, 114, 116, 118, 119, 120, 121, 123, 125, 126, 127, 128, 130, 131, 132, 136, 138, 139, 142, 145, 147, 149, 150.
Operadores de Milagres, 18.
Oráculo, vantagem, 175.
Ordem Armanen, *veja SS Divisão Corvo*.
Ordem da Ampulheta, 212–216.
Organizações Não-Governamentais, 44.
Oricalco, 139–140.
Paracrônica; 19–30; *Centrum*, 51; *comunicações*, 52; *detetor*, 24; *perigos*, 74–80.
Paracronozoides, 66, 73.
Paradoxos, 154–156, 157, 159.
Paralelos de alta inércia, 94.
Paralelos Gotha, 12, 136.
Paralelos Míticos, 21, 94, 140–141.
Paralelos, 88–94; *alta inércia*, 94; *míticos*, 21, 94, 140–141; *e viagem no tempo*, 156.
Paralocalizador, ampliação, 176.
Partículas Oz, 74.
Patronos, vantagem, 175.
Patrulha Infinity, 5, 8–19, 36, 64, 179; *Academia*, 10; *Divisão de Alfândega e Inspeção*, 10; *Divisão de Análise Técnica*, 15; *Divisão de Articulação*, 11; *Divisão de Assuntos Internos*, 11; *Divisão de Busca e Resgate*, 15; *Divisão de Comunicações*, 15; *Divisão de Contato*, 16; *Divisão de Inspeção*, 16; *Divisão de Inteligência*, 16; *Divisão de Justiça*, 11; *Divisão de Logística*, 12; *Divisão de Moral*, 13; *Divisão de Operações Especiais*, 13; *Divisão de Registros e Pesquisa*, 17; *Divisão de Segurança*, 13; *Divisão de Supervisão de Acesso*, 14; *Divisão de Vigilância de Eco*, 17; *quartel-general*, 9; *Serviço de Entrada*, 14; *Serviço de Intervenção*, 10, *veja também PIs; veja também Operações Extradimensionais*.
Patrulha Infinity, 217.
Perícias, 181–183.
Personagens de notas de rodapé, 199.
Personagens históricos, 199.
Personagens, 171–200, 204.
Pesquisa, 22, 183; *missões*, 211; *perícia*, 183.

Pestes, 99, 136.
PIs, 10, 15, 39; *modelos de personagens*, 186; *veja também Operações Extradimensionais*.
Poderes Legais, vantagem, 175.
Pólvora, 209.
Portais de acesso, 13, 77; *artificial*, 26.
Portais, 206; *Portais de Shai*, 79; *Portais de Thoth*, 79.
Possessão, vantagem, 175.
Projetores, 27, 35.
Psiquismo, 22, 26, 41, 68.
Quantaclismo, 77.
Quanta, cronologia, 83, 104.
Rádios, 24.
Rastreamento, perícia, 183.
Reconhecimento, 16.
Recrutamento temporal, 166.
Recursos, 36, 40, 83; *veja também Mineração*.
Referências históricas, 236.
Referente Focal, 219.
Reich-2, 142–144.
Reich-5, 57–67; *veja também Ordem Armanen*.
Reino Unido, 43.
Reinos itinerantes, 79–89.
Reivindicar Hospitalidade, vantagem, 175.
Relógio, 217; *agentes*, 220–221, 222.
Reputação, 178.
Resistente, vantagem, 176.
Rhodes, Cecil, 37.
Riqueza, 178.
Robin Hood, 141.
Roma Aeterna, 144–145.
Roma de Johnson, 13, 38, 40, 70, 147–148.
Rússia, 42, 70.
Rústico, 134.
Saltadores de espírito, 176.
Saltadores de Mundos, 65, 176.
Saltador, vantagem, 176.
Saqueadores transtemporais, 72.
Secundus, 46, 48.
Segredo, desvantagem, 181.
Segurança, 35; *Centrum*, 49; *veja também Patrulha Infinity, Divisão de Segurança*.
Senso do Dever, desvantagem, 181.
Sensores, 24.
Sequestradores transtemporais, 72.
Serendipidade, vantagem, 177.
Serpente, 134.
Serviço de Aperfeiçoamento, 54, 56.
Serviço de Entrada, modelo, 187; *veja Patrulha Infinity, Serviço de Entrada*.
Serviço Intermundos, 8, 45, 52–54, 120, 177; *Agente do Serviço Intermundos, modelo*, 192; *veja também Centrum, Operações Extradimensionais*.
Shikaku-Mon, 20, 146–148.
Silenzia, 80.
Sintonização (viagem no tempo), 168–169.
Skorzeny, Otto, 18.



Smother, 9, 19.
Software de tradução, 24.
Soldados da Eternidade, 34.
Spetsnaz, 42, 64.
SS Divisão Corvo, 22, 64–67, 69, 124, 135, 139, 179; *Agente do Amt Z da Gestapo, modelo*, 194; *Saltador Mula, modelo*, 194; *Soldado da SS Divisão Corvo, modelo*, 193.
Status, 178.
Suague, 71, 179; *Suague, modelo*, 196.
Sudário de Turim, 76.
Sumiço, 141.
Supersoldados, 184.
TABE, 217; *transmissor TABE*, 218.
Taft-3, 11.
Taft-7, 137.
Telkozep, Barão Janos, 68.
Tempestades cronais, 163.
Tempo caótico, 154.
Tempo maleável, 154, 170.
Tempo rígido, 170.
Teoria da Grande Pátria, 98.
Teoria do Grande Homem, 97.
Teoria do Grande Momento, 98.
Terrinsana, 137.
Transportadores, 6, 26–30, 35; *carga*, 20; *re carregando*, 26.
Tratado Intermundos, 41; *veja também CINU*.
Treinamento Anacrônico, técnica, 184.
Tremores de realidade, 75–78.
Triades, 70, 71, 215.
Triângulo das Bermudas, 75.
Turismo Temporal, Ltda., 37–39, 145, 179; *Caçador de dinossauro, modelo*, 191; *Guia turístico, modelo*, 191.
Turkana, 19.
Tychiron, 66.
Único, desvantagem, 181.
Vagão Ouroboros, 80.
Van Zandt, Paul, 6, 35, 40.
Vantagens, 172–178.
Vaticano, *veja Igreja Católica Romana*.
Ver o Invisível, vantagem, 177.
Viagem no tempo futuro, 169–170.
Viagem no Tempo, 152–170, 212–229; *comunicações*, 158; *ficção*, 234; *não-ficção*, 236; *e mundos paralelos*, 156; *para o futuro*, 169–170; *perigos*, 164–166; *psíquica*, 166–169; *via tremores de realidade*, 77.
Vício, desvantagem, 181.
Visão Noturna, vantagem, 177.
Visualizadores temporais, 160–161.
Vórtices, 75.
Wanshijieshan, 80.
Xing La, 136.
Yrth, 150–151.
Zonas de fratura, 77.
Zumbis, 137.

CRONOLOGIA MUNDIAL

A História da Humanidade é um tema amplo, e esta cronologia não pretende apresentá-la em sua totalidade. Ela é meramente um resumo em ordem cronológica de alguns acontecimentos decisivos na história, junto com um punhado de mistérios intrigantes e eventos menores que ganharam vida própria no nosso folclore. Em suma, este resumo não terá nenhuma utilidade para um historiador social, político ou científico, mas deverá funcionar como uma fonte de ideias e referência para mestres de *GURPS Mundos Infinitos*.

A **Steve Jackson Games** publicou um suplemento para chamado *GURPS Timeline*, que oferece uma cronologia muito mais completa, junto com ideias para aventuras históricas.

-10 bilhões a -1,5 milhões

-10 bilhões – Provavelmente o Big Bang.

-4,7 bilhões – A Terra e o sistema solar já existiam nesta época.

-4,2 bilhões – Origem da vida na Terra.

-3,5 bilhões – Algas verde-azuladas, bactérias; oxigênio aparece na atmosfera. (Antes dessa data, um viajante verá que nosso planeta não era um planeta muito semelhante à Terra de hoje; a atmosfera era irrespirável.)

-570 milhões – Período Cambriano; primeiros invertebrados; Trilobitas.

-500 milhões – Período Ordoviciano; moluscos, peixes sem mandíbulas.

-435 milhões – Período Siluriano; peixes com mandíbulas e as primeiras plantas terrestres.

-410 milhões – Período Devoniano; insetos e anfíbios.

-360 milhões – Período Carbonífero Inferior; répteis, insetos gigantes.

-330 milhões – Período Pensilvânico; répteis continuam a se desenvolver.

-290 milhões – Período Permiano; surgem as plantas com sementes, as trilobitas são extintas.

-240 milhões – Triássico; primeiros dinossauros, tartarugas e crocodilos.

-220 milhões – Primeiros mamíferos.

-205 milhões – Período Jurássico; aves, maiores dinossauros.

-200 milhões – A Pangeia começa a se dividir nos continentes atuais.

-138 milhões – Período Cretáceo; dinossauros encouraçados e com chifres.

-70 milhões – Surgem os primeiros primatas.

-?? milhões – Todos os dinossauros são extintos.

-63 milhões – Período Paleoceno; mamíferos dominam a Terra.

-55 milhões – Período Eocênico; cavalos, camelos.

-38 milhões – Período Oligoceno; primeiros símios.

-24 milhões – Período Mioceno; mamíferos continuam a se diversificar.

-12 milhões – Ramapithecus diverge da linha evolucionária do homem.

-6 milhões – Linha evolucionária humana diverge dos gorilas e chimpanzés.

-5 milhões – Período Pliocênico; símios antropóides.

-4 milhões – Surge na África Oriental o Australopithecus afarensis.

-??? milhões – Australopithecus desenvolvem primeiros instrumentos de pedra.

-2,3 milhões – Australopithecus são extintos ou evoluem.

-2 milhões – Período Plistoceno; A Idade do Gelo. Os fósseis de Homo Habilis datam deste período.

-1,75 milhões – Primeiras pontas de osso.

-1,65 milhões – Surge o Homo Erectus.

-1,5 milhões – Homo Habilis extinto. A machadinha é inventada.



-1 milhão a -215

- 1 milhão** – Caçada cooperativa, a lança é inventada, as línguas começam a se desenvolver.
- 800.000 a -700.000** – O Fogo é domesticado.
- 550.000 a -330.000** – O homem aprende a acender o fogo.
- 300.000** – Surge o primeiro Homo Sapiens. O Homo Erectus é extinto.
- 280.000 a -130.000** – Desenvolvimento da língua falada e da religião animista.
- 150.000 a -125.000** – Surge o Homem de Neandertal.
- 40.000** – Primeiros humanos migram da Sibéria para a América. Os aborígenes chegam à Austrália.
- 35.000** – Surge o Homo Sapiens Sapiens. O Homo Sapiens arcaico desaparece.
- 32.000** – O Homem de Neandertal desaparece.
- 32.000** – Surge o Culto a Vênus: adoração da deusa-mãe fecunda.
- 20.000 a -10.000** – Início da agricultura. A última idade do Gelo começa a retroceder.
- 12.000 a -10.000** – As Geleiras recuam. Renas, cavalos, bois e cães são domesticados.
- 10.000 aos tempos atuais** – Período Holoceno, a era geológica atual; humanidade civilizada.
- 10.000 a -9.000** – Casas de tijolos de barro secados ao sol sem argamassa construídas em Jericó.
- 9.000 a -8.000** – Primeiras embarcações.
- 5.000 a -4.000** – Civilização Suméria surge na Mesopotâmia.
- 4.000 a -3.500** – Ur e Babilônia fundadas na Mesopotâmia.
- 3.500 a -3.000** – A civilização minoica surge em Creta. Menés se torna o primeiro Faraó após unificar o Alto e Baixo Egito. A roda é inventada.
- 3.000 a -2.500** – Sumérios escrevem poesia religiosa. Primeiros épicos de Gilgamesh.
- 2.980 a -2.950** – Carreira de Imhotep, médico e arquiteto egípcio (divinizado posteriormente), considerado o primeiro cientista conhecido.
- 2.800** – Construída a primeira versão de Stonehenge.
- 2.780** – Construída a primeira pirâmide egípcia.
- 2.750** – O Período de vida do Gilgamesh histórico.
- 2.700 a -2.625** – Quéops, criador da Grande Pirâmide.
- 2.350 a -2.100** – Sargão cria o Império Mesopotâmico.
- 2.200** – Antigo Império egípcio termina em desordem.
- 2.100** – Stonehenge em sua forma atual.
- 2.050 a -1.800** – O Império Médio no Egito.
- 2.000 a -1.500** – Hititas na Ásia Menor atacam e pilham a Babilônia.
- 1.800** – Os Hicsos invadem o Egito, pondo fim ao Médio Império e introduzindo a carruagem.
- 1.750 a -550** – Império Persa.
- 1.701** – Código de Hamurábi se constitui no sistema legal formal mais antigo que se conhece.
- 1.550** – Termina o Império Médio egípcio. O Novo Império tem início.
- 1.500 a -1.000** – O Êxodo — Moisés lidera os israelitas em sua fuga do Egito e recebe os Dez Mandamentos no monte Sinai. A Pirâmide do Sol é construída no México; tem início a cultura Olmeca.
- 1.385** – Aquinaton (Amenófis IV) do Egito destrói os antigos deuses e estabelece o culto monoteísta de Aton, o deus-Sol; ele muda a capital egípcia de Tebas para Menfis. Seu sucessor, Tutankhamon (O Rei Tut) restabelece a antiga religião.
- 1.184** – A Guerra de Tróia é travada na Anatólia (Turquia).
- 1.100** – Fim do Novo Império egípcio.
- 1.028** – Bárbaros de Zhou conquistam a China.
- 1.002 a -925** – Reino de Israel é unificado; Saul (-1.002 a -1.000), David (-1.000 a -960), e Salomão (-960 a -925). Salomão constrói o primeiro templo em Jerusalém. Após a morte de Salomão, o reino fica dividido entre Israel e Judá em -935.
- 1.000 a -901** – Fenícios asiáticos fazem contato com os Gregos da Europa.
- 900 a -801** – A Ilíada e a Odisseia são escritas.
- 813** – Cartago é fundada.
- 800 a -701** – Os Etruscos altamente civilizados chegam à Itália e introduzem carruagens a cavalo. Os Celtas chegam à Inglaterra.
- 753** – Data tradicional da fundação de Roma.
- 705 a -681** – Senaquerib toma-se o Rei dos Assírios; sob seu governo, Nínive é considerada um símbolo de tirania e opressão sangrenta.
- 700 a -601** – Assírios destroem a Babilônia e desviam as águas do rio Eufrates a fim de inundar a cidade; no entanto, até o final do século, a Babilônia viria a se tornar a maior cidade do mundo, sob o reinado de Nabucodonosor II, ocupando uma área de 10.100 hectares.
- 600 a -501** – O século VI AEC alcança um auge de sabedoria e realização humanas através de Confúcio, Buda, Zoroastro, Lao-tsé, os profetas judeus e os filósofos, poetas, artistas, cientistas e políticos Gregos. A Civilização Maia se desenvolve no México. Roma é declarada República após a expulsão do último rei, Tarquínio, o orgulhoso.
- 586** – Nabucodonosor impõe a tributação a Judá, iniciando o cativeiro dos Judeus na Babilônia. Vários dos livros do Antigo Testamento são escritos pela primeira vez em hebraico durante a escravidão.
- 553 a -529** – Ciro II, o Grande, da Pérsia, conquista a Lídia, os Medos e a Babilônia (em -538) transformando a Pérsia num vasto império; em -536, ele liberta os judeus da escravidão babilônica e auxilia sua volta à Israel.
- 551 a -479** – Confúcio (Kung-Fu-tsé), Filósofo chinês.
- 550 a -480** – Siddhartha (Gautama Buda, chamado de Xáquia-Muni), fundador do Budismo. Buda faz sua primeira pregação em Benares, -521.
- 529 a -485** – Cambises D, filho de Ciro, conquistou o Egito e se declarou Faraó.
- 500 a -429** – Péricles, governador de Atenas.
- 490 a -449** – Guerras Persas. Persas exigem tributos dos Gregos, levando à eventual queda de seu império. Datas mais importantes: 12 de Setembro de -490, Gregos derrotam Dario em Maratona; -480, 2.300 Gregos lutam contra 1.700.000 persas, os Gregos se recusam a bater em retirada e lutam até o último homem Persas queimam Atenas e destroem a Acrópole, mas os Gregos destroem a frota persa na Batalha de Salamina.
- 478** – As Cidades-Estado Gregas formam a Liga de Delos, comandada por Atenas.
- 470 a -399** – Sócrates, filósofo Grego.
- 454** – Aliança inimiga aniquila os reis Zhou, da China.
- 431 a -404** – Guerra do Peloponeso entre Atenas e Esparta. O historiador Grego Tucídides descreve detalhadamente a praga de Atenas em seu relato da guerra. Os cientistas ainda não conseguiram identificar a misteriosa doença fatal.
- 407 a -399** – Platão se torna discípulo de Sócrates.
- 390 a -381** – Platão funda a Academia em Atenas, que permanece como um centro de estudos até 529 EC.
- 390** – Os gauleses do norte da Itália, sob o comando de Breno, capturam Roma, saqueiam-na e se retiram.
- 384 a -322** – Aristóteles, filósofo Grego.
- 382 a -336** – Felipe II, da Macedônia, o conquistador.
- 380 a -343** – Trigesima dinastia do Egito, a última dinastia nativa a governar o país.
- 356 a -323** – Alexandre, o Grande, filho de Felipe, o Conquistador.
- 343** – Aristóteles toma-se tutor de Alexandre, o Grande.
- 332** – Alexandre funda Alexandria, no Egito.
- 323** – Ptolomeu, um dos generais de Alexandre, funda uma nova dinastia egípcia, que durará até a morte de Cleópatra em -30.
- 321 a -311** – Guerra entre os sucessores de Alexandre.
- 319** – Tchandragupta Maurya reconquista o norte da Índia dos Macedônios e funda a dinastia Múria.
- 275** – Babilônia abandonada em troca da nova cidade de Selêucia.
- 264 a -241** – Primeira Guerra Púnica entre Roma e Cartago.
- 230 a -221** – Estado chinês de Qi desenvolve o sistema burocrata-federal que irá reger a China durante os próximos 2.000 anos.
- 222** – Roma conquista o norte da Itália, incluindo Mediolanum (Milão).
- 221** – Toda a China unificada sob o comando do primeiro imperador verdadeiro, Chi-Huang-Ti.
- 219 a -201** – Segunda Guerra Púnica; Aníbal atravessa os Alpes, derrota Cípião (-218), derrota os romanos no Lago Trasimeno (-217); chega aos portões de Roma (-211), e se retira (-207). Cípião, o Africano derrota Aníbal definitivamente em -202.
- 215** – A Grande Muralha da China é construída para afastar invasores.

- 206** – Imperador Gaozu, que começou sua carreira como um oficial menor que liderou uma revolta de condenados fugitivos, inicia o Império Han.
- 200** – Criação da Pedra Roseta.
- 172 a -168** – Guerra entre Roma e Macedônia; vitória romana dá início à dominação do mundo.
- 168 a -165** – Revolta dos Macabeus contra Antioco IV, incentivada pela dessecração do templo em Jerusalém (-168). O templo é consagrado novamente por Judas Macabeu em -165.
- 100 a -91** – Foi estabelecida a rota que era usada por mercadores chineses e europeus para troca de mercadorias. Termina a construção da Grande Muralha da China.
- 100** – Primeiros navios chineses chegam à costa oriental da Índia.
- 71** – Revolta de escravos e gladiadores, liderada por Espartaco, é esmagada pelos cônsules Pompeu e Crasso.
- 61** – Caio Júlio César conquista suas primeiras vitórias na Espanha.
- 60** – César retoma a Roma, é eleito cônsul, e forma com Pompeu e Crasso o primeiro Triunvirato.
- 58 a -50** – César conquista a Gália.
- 54** – César invade a Bretanha (Inglaterra). -51 Cleópatra VII chega ao trono egípcio através de seu marido Ptolomeu XIII. Ela rompe com o marido e se alia a Júlio César. Estoura a guerra e Ptolomeu é morto.
- 49** – César atravessa o Rubicão para iniciar a guerra civil contra Pompeu.
- 47** – Pompeu é assassinado no Egito a mando de Cleópatra. Cleópatra se casa com Ptolomeu XIV, irmão mais novo de Ptolomeu XIII.
- 44** – César é assassinado por conspiradores liderados por Brutus e Cássio Longino. Cleópatra envenena Ptolomeu XIV para dar lugar ao filho que teve com Júlio César, Cesário.
- 42** – Brutus e Cássio suicidam-se depois de serem derrotados pelo segundo Triunvirato — Marco Antônio, Marco Emílio Lépidio, e Caio Júlio César Otaviano.
- 40** – Herodes é escolhido Rei da Judéia em Roma. Marco Antônio presenteia Cleópatra com os 200.000 pergaminhos da Biblioteca de Pergamon, que os adiciona à Biblioteca de Alexandria, tomando-a, de longe, a maior biblioteca da Terra.
- 31** – Marco Antônio e Cleópatra são derrotados por Otávio na Batalha de Actium, e cometem suicídio; o Egito se torna uma província de Roma.
- 30 a 14 EC** – Otaviano recebe novamente o título de Augusto, e se torna imperador virtual.
- 4** – Data provável do nascimento de Jesus Cristo em Belém.
- 14 a 37** – Tibério sucede a Augusto.
- 18** – Os Sombancelhas Vermelhas, lideram uma rebelião na China durante uma época de pobreza e dívida; a rebelião é sufocada pelo Barão Liu Hsiu, de Nanyang, que se torna imperador.
- 30** – Data provável da crucificação de Jesus Cristo.
- 37 a 42** – Calígula sucede a Tibério, e é assassinado pela Guarda Pretoriana.
- 42 a 54** – Cláudio sucede a Calígula.
- 45** – São Paulo inicia suas viagens missionárias.
- 54 a 68** – Nero se torna imperador de Roma, depois que sua mãe Agripina envenena o marido, Cláudio.
- 59** – Nero manda matar Agripina.
- 67** – São Pedro é executado.
- 70** – Revolta judaica contra Roma. Jerusalém é capturada e destruída.
- 98 a 116** – O Império Romano alcança sua maior extensão geográfica sob o governo do Imperador Trajano, com a conquista do império Parto, no nordeste do Irã.
- 184** – Guerra na China entre eunucos imperiais e o Exército dos Turbantes Amarelos.
- 190** – General Tsao Tsao restitui o poder ao jovem imperador; na China, derrotando os Turbantes Amarelos e esmagando o poder dos eunucos.
- 200 a 540** – Os Hunos invadem o Afeganistão.
- 266 a 269** – O Monte Ilopango, no que é hoje El Salvador, entra em erupção, afugentando a incipiente civilização maia para centenas de quilômetros de distância do local.
- 265** – Bárbaros mongóis e Hsiung-nu invadem a China num período de caos interno.
- 269** – A Biblioteca de Alexandria é parcialmente queimada quando Zenóbia, rainha de Palmira, captura o Egito.
- 285** – O império romano é dividido nas metades ocidental e oriental.
- 306 a 337** – Constantino, o Grande, filho do imperador Constâncio Cloro, sucede o pai logo após sua morte em York na Inglaterra e reunifica os dois impérios sob um governo único.
- 313** – Edito de Milão; Constantino institui a tolerância ao Cristianismo.
- 330** – Constantinopla é fundada no local da antiga colônia Grega de Bizâncio e transformada em capital.
- 340** – Constantino II é morto na batalha de Aquiléia, lutando contra seu irmão Constante. Roma se divide novamente em dois impérios, tendo Constante governando a porção ocidental e Constâncio II, à frente da porção oriental. Os Hunos invadem a Europa.
- 361** – Juliano, o Apóstata, tenta reinstaurar o paganismo no Império Romano.
- 389** – A Biblioteca de Alexandria é destruída durante uma revolta dos cristãos contra os pagãos.
- 392 a 395** – Teodósio, o Grande, torna-se imperador das duas metades do Império romano. Ele fecha os templos pagãos, transformando efetivamente Roma num Império cristão. Ele é o último a governar um império unificado. Depois de sua morte, Honório e Arcádio redividirão o Império Romano.
- 396** – Alarico, Rei dos Visigodos, invade a Grécia e pilha Atenas.
- 401 a 403** – Os Visigodos invadem a Itália.
- 410** – Alarico captura Roma e saqueia a cidade. As legiões romanas se retiram da Bretanha para proteger a Itália.
- 425** – Os bárbaros se estabelecem nas províncias romanas: Vândalos no sul da Espanha, Hunos na Panônia, Ostrogodos na Dalmácia, Visigodos e Suevos em Portugal e no norte da Espanha.
- 429** – Saxões, Anglos e Jutos expulsam Pictos e Escoceses do sul da Inglaterra.
- 433 453** – Átila lidera os Hunos.
- 455** – Vândalos saqueiam Roma.
- 457** – Batalha de Crayford. Os Bretões são derrotados por Hengest, e abandonam Kent para os Jutos.
- 469** – Ríotamos, chefe-de-Guerra Bretão considerado por alguns como sendo o Rei Artur histórico, lidera um exército até a Gália a pedido do imperador Antêmio. Este exército é destruído pelos Visigodos no ano seguinte.
- 470** – Os Hunos se retiram da Europa.
- 476** – Fim do Império Romano Ocidental. O Germânico Odoacro (433 a 493) depõe o último imperador, o ironicamente intitulado Rômulo Augustulo, e é proclamado Rei da Itália.
- 486** – Clóvis, Rei dos Francos, derrota Siágrio, último governador romano da Gália, perto de Soissons.
- 500** – Vitória Britânica sobre os saxões no Monte Badon, Dorset.
- 537** – Batalha de Camlann: local tradicional da morte do Rei Artur.
- 542** – A peste é trazida para Constantinopla (que durante sua época de maior intensidade matava 10.000 pessoas por dia na cidade) por ratos do Egito e da Síria. Ela se espalha rapidamente pela Europa inteira.
- 543** – Terremotos desastrosos abalam o mundo todo.
- 553** – Narsés, o general eunuco, anexa Roma e Nápoles ao Império Bizantino.
- 559** – Belisário repele um exército de Hunos próximo a Constantinopla.
- 570 a 632** – Maomé, fundador do Islã.
- 594** – Fim da peste que começou em 542. A população da Europa fica reduzida à metade.
- 597** – Santo Agostinho da Cantuária desembarca na ilha de Thanet, batiza Etelberto de Kent, e funda um mosteiro Beneditino em Canterbury. No ano seguinte ele funda, em Canterbury, o que provavelmente seria a primeira escola inglesa.
- 600** – Invasões bárbaras param na Europa ocidental.
- 610** – A Visão de Maomé no Monte de Hira.
- 614** – Os Persas conquistam Damasco e Jerusalém, e levam como saque, a suposta Cruz de Cristo.
- 615** – Os turcos invadem a China mas são obrigados a recuar devido à intriga.
- 620** – Os Nórdicos invadem a Irlanda.
- 622** – A Hégira, a fuga de Maomé de Meca para Medina. Ano 1 do calendário muçulmano. Maomé começa a ditar o Alcorão.
- 627** – Os Persas sofrem uma derrota decisiva diante dos Bizantinos em Nínive. Inimigos de Maomé, vindos de Meca, sitiaram Medina e chacinam 700 judeus.

- 628** – A Cruz de Cristo é recuperada pelos Bizantinos. Maomé captura Meca e escreve cartas a todos os líderes mundiais, explicando os fundamentos da religião muçulmana.
- 633** – Os Árabes atacam a Pérsia.
- 634 a 644** – Ornar I, conselheiro de Maomé, conquista a Síria, a Pérsia e o Egito, e derrota os Bizantinos.
- 636** – Ascensão da nobreza feudal no Japão.
- 641 a 1258** – Árabes sob comando de Omar conquistam o Império Persa. O islamismo substitui a religião de Zoroastro. Os Árabes destroem indústria de cópia de livros em Alexandria e acabam com a Escola platônica de Alexandria. A Biblioteca de Alexandria é destruída novamente.
- 650 a 659** – Calímaco inventa o Fogo Grego, uma substância que queima na água e é capaz de incendiar navios de madeira.
- 660** – A China inicia uma campanha para conquistar a Coreia.
- 687** – Vitória de Pepino de Heristal em Tertry-sur-Omignon unifica o reino dos Francos.
- 697** – Os Árabes destroem Cartago.
- 700** – Os Árabes conquistam a Argélia. O Cristianismo é quase exterminado no norte da África.
- 701 a 1192** – Codificação da lei política Japonesa. O Mikado (imperador) toma-se proprietário único das terras.
- 718** – Leo III defende Constantinopla por 13 meses contra os Árabes e destrói sua frota.
- 720** – Os muçulmanos se estabelecem na Sardenha. Seu exército atravessa os Pireneus na direção da França e toma Narbona.
- 732** – A vitória de Carlos Martel sobre os Árabes na Batalha de Tours e Poitiers paralisa o avanço árabe em direção ao ocidente.
- 742 a 814** – Carlos Magno, neto de Carlos Martel.
- 745** – O imperador Constantino V derrota os Árabes.
- 751** – A China perde o domínio da Ásia ocidental para os Árabes na Batalha de Samarcanda.
- 755** – O general turco, An Lu-shan, usurpa trono Chinês.
- 771 a 814** – Morte de Carlomano. Carlos Magno toma-se governador único do reino dos Francos.
- 778** – Carlos Magno é derrotado pelos Bascos em Roncesvalles nos Pireneus. Essa batalha, mais tarde, viria a se tornar o tema da “Canção de Rolando”.
- 779** – Offa da Mércia toma-se Rei da Inglaterra.
- 780 a 802** – Imperatriz Irene toma-se governadora virtual do Império Bizantino.
- 782** – Carlos Magno executa 4.500 reféns saxões em Verdun. Construção do Dique de Offa contra ataques galeses na Mércia.
- 787** – Primeira invasão dinamarquesa da Bretanha.
- 792** – Início da era Viking na Bretanha: Vikings realizam um ataque repentino contra o mosteiro Inglês de Lindisfárma.
- 797** – Imperatriz Irene destrona seu filho Constantino, cega-o, assume o poder sozinha e, segundo o que se diz, propõe casamento a Carlos Magno.
- 800** – Carlos Magno é coroado Primeiro Imperador do Sacro-Império Romano pelo Papa Leão III em Roma, em 25 de Dezembro.
- 802** – Irene destronada por Nicéforas I.
- 806** – Mosteiro de Iona saqueado pelos Nórdicos.
- 833** – O Rei Luís, o Piedoso, filho de Carlos Magno, é derrotado por seus três filhos em Colmar e é deposto.
- 834** – O Rei Luís volta ao trono.
- 838** – Os Árabes saqueiam Marselha e se estabelecem no sul da Itália. Em Amorion, na Ásia Menor, eles derrotam o exército Bizantino.
- 841** – Rei Lotário I é derrotado por seus dois irmãos Luís e Carlos na Batalha de Fontenoy.
- 843** – Tratado de Verdun, divisão do Império Franco. Lotário recebe a Itália e a Lorena e continua imperador. A França vai para Carlos II, o Calvo, e a Alemanha para Luís I, o Germânico.
- 844 a 860** – Kenneth MacAlpin, Rei dos escoceses derrota os Pictos e torna-se o monarca único.
- 846** – Os Árabes saqueiam Roma e danificam o Vaticano. A Edda, épico mitológico nórdico, é composta. Na China, uma forma primitiva de pólvora é descrita num texto erudito.
- 851** – Forças dinamarquesas penetram no estuário do rio Tâmisa e marcham para Canterbury. Eles saqueiam a catedral, mas são denotados por Etelwulf em Oakley.
- 858** – Os dois filhos do imperador Butoku lutam pelo trono de seu pai. O vencedor, KoreHito, torna-se governante do Japão.
- 859** – Vikings entram no Mar Mediterrâneo e saqueiam a costa até a Ásia Menor.
- 861** – A Islândia é descoberta pelos Nórdicos.
- 875** – Revolta na China liderada pelo Mercador Huang Tch’ao. A ordem só é restaurada com ajuda dos turcos.
- 878 a 1327** – Os Árabes conquistam a Sicília e transformam Palermo na capital.
- 880** – O Imperador Basílio retoma a Itália dos Árabes.
- 884 a 887** – O Imperador Carlos III (filho caçula de Luís, o Piedoso) torna-se Rei da França e mais uma vez unifica o império de Carlos Magno.
- 894** – Fim gradual dos fortes laços políticos e culturais entre China e Japão.
- 900** – Afonso II, o Grande, de Castela começa a Reconquista cristã da Espanha. Os Maias deixam seus povoados nas planícies mexicanas e migram para a Península do Yucatán. Os Vikings descobrem a Groenlândia.
- 904** – Salônica é saqueada por piratas muçulmanos.
- 911** – O Império Francês se torna eletivo devido à extinção dos descendentes de Carlos Magno. Conrado I é eleito rei.
- 934** – As crueldades do Rei Erico Blodux da Noruega provocam uma revolta.
- 939 a 1185** – Revoltas contra governo imperial dão início a um período de guerra civil no Japão.
- 950** – Europa na “Idade das Trevas”.
- 960** – Tai Tsu, fundador da dinastia Song, derrota os Tártaros.
- 961** – Os Bizantinos reconquistam Creta que estava nas mãos dos Árabes. O General Tchao C’uang-yin é forçado por seus oficiais a tomar o trono imperial da China e fundar a dinastia Sung.
- 964 a 1191** – Novo Império Maia.
- 979** – Rei Eduardo da Inglaterra é assassinado no Castelo Corfe, sucedido por Etelred II, o Irresoluto. Os Nórdicos na Irlanda são denotados por Malachi em Tara.
- 980** – Dinamarqueses renovam suas incursões contra os Ingleses, atacando Chester, Southampton, e Thanet.
- 982** – Eric, o Vermelho, estabelece colônias Vikings na Groenlândia.
- 991** – Byrthoth de Essex é derrotado pelos dinamarqueses na Batalha de Maldon 1000 O medo do fim do mundo e do Juízo Final se espalha entre a população. Os Chineses aperfeiçoam sua invenção da pólvora. Leif Eriksson, filho de Eric, o Vermelho, descobre a América (Nova Escócia).
- 1003** – Guerra entre Alemanha e Polônia. Sven, Rei da Dinamarca, desembarca com seu exército na Inglaterra.
- 1007** – Etelred II paga 30.000 libras para os dinamarqueses para ficar livre de seus ataques por dois anos.
- 1009** – Muçulmanos saqueiam a igreja do Santo Sepulcro em Jerusalém.
- 1013** – Ethelred foge para a Normandia, deixando a Inglaterra para os dinamarqueses. 7076 Com a morte de Etelred, Canuto, o Grande sobe ao trono da Inglaterra.
- 1028** – Canuto conquista a Noruega.
- 1035** – Canuto morre, e seu reino é dividido entre seus três filhos, a Inglaterra fica com Haroldo, a Noruega com Sven e a Dinamarca com Hardicanuto.
- 1040 a 1057** – Macbeth assassina Duncan da Escócia e torna-se rei.
- 1040** – Lady Godiva, da Mércia, cavalga nua através da cidade de Coventry para protestar contra os impostos repressivos que seu marido, o Duque Leofric, cobra dos camponeses.
- 1041 a 1108** – Minamoto Yoshiie, grande general Japonês e ancestral dos shoguns. 1041 a 1048 Por volta desse período, Pi Sheng, um plebeu comum, inventa o tipo móvel.
- 1045 a 1099** – El Cid (Rodrigo Diaz), herói nacional da Espanha.
- 1054** – Macbeth é derrotado por Malcolm e Siward do Nortúmbria, em Dunsinane.
- 1057** – Macbeth é assassinado por Malcolm e sucedido por seu enteado Lulach. Lulach, por sua vez, é morto por Malcolm no ano seguinte. Malcolm se torna rei da Escócia.
- 1066** – Haroldo II da Inglaterra é coroado no dia primeiro de Junho, e derrota invasores normandos em Stanford Bridge no dia 25 de Setembro. Guilherme da Normandia desembarca em Pevensy no dia 28 de Setembro. Haroldo morre na Batalha de Hastings no dia 14 de Outubro. Guilherme I, o Conquistador, é coroado no dia 25 de Dezembro.

1090 a 1491

- 1090** – Hasan ibn al-Sabbah, o primeiro “Ancião da Montanha”, funda a Ordem dos Assassinos. Os Assassinos acabarão por provocar a queda do império Seljúcida.
- 1094** – El Cid toma Valência dos Mouros.
- 1095** – O papa Urbano II proclama no Concílio de Clermont a Primeira Cruzada (de 1096 a 1099) que seria liderada por Godofredo de Bouillon, Duque de Lorena, e por Tancredo. 1099 Os Cruzados tomam Jerusalém.
- 1113** – A Ordem dos Cavaleiros de São João (Hospitalários), é fundada em Jerusalém.
- 1145** – O Papa Eugênio III proclama a Segunda Cruzada.
- 1147** – Os cruzados perecem na Ásia Menor – A Segunda Cruzada fracassa.
- 1150 a 1159** – Os chineses desenvolvem os primeiros foguetes.
- 1151** – Fim do Império Tolteca, no México. Os chineses passam a usar explosivos como armas de guerra.
- 1154 a 1485** – A Casa de Plantageneta governa a Inglaterra, começando com Henrique II.
- 1155 a 1227** – Ghengis Khan, fundador do Império mongol.
- 1167** – A Universidade de Oxford é fundada.
- 1176** – Saladino conquista a Síria.
- 1182 a 1226** – São Francisco de Assis.
- 1183** – Saladino toma Alepo.
- 1187** – Saladino derrota os cristãos em Hattin e toma Jerusalém. O Budista Japonês, Eisai, volta da China com a filosofia que viria a se tornar o Zen-Budismo.
- 1189 a 1199** – Ricardo Coração de Leão, Rei da Inglaterra.
- 1189 a 1193** – A Terceira Cruzada.
- 1192** – Ricardo I retoma da Cruzada e é capturado por Leopoldo, Duque da Áustria.
- 1193** – Ricardo é entregue a Henrique VI e aprisionado. Saladino morre.
- 1194** – Ricardo é libertado e coroado pela segunda vez.
- 1199** – Ricardo é morto durante o cerco de uma cidade na França.
- 1202 a 1204** – Quarta Cruzada. Os cruzados, incapazes de pagar aos Venezianos pelo transporte de barco, concordam em conquistar em nome de Veneza.
- 1204** – Os cruzados tomam Constantinopla e estabelecem o Império Latino.
- 1206 a 1227** – Gengis Khan, príncipe-chefe dos mongóis.
- 1211 a 1215** – Gengis Khan invade a China.
- 1212** – A Cruzada das Crianças Entre 30.000 e 50.000 crianças Francesas e Germânicas partem para a Terra Santa O contingente Alemão é forçado a retomar, mas os Franceses são vendidos como escravos em Marselha.
- 1214** – Pequim é capturada por Gengis Khan.
- 1215** – O Rei João sela a Magna Carta em Runnymede-sobre-o-Tamisa. A Cruzada contra o sultanato egípcio fracassa.
- 1218** – Gengis Khan conquista a Pérsia.
- 1221** – Os chineses usam bombas de estilhaços que provocam danos consideráveis (as versões anteriores contavam mais com o barulho assustador das explosões).
- 1223** – Os Mongóis invadem a Rússia e lutam às margens do Rio Kalka.
- 1225 a 1274** – São Tomás de Aquino, filósofo e teólogo.
- 1228** – Sexta Cruzada, liderada pelo imperador Frederico II.
- 1229** – Frederico II é coroado Rei de Jerusalém e assina tratado com o Sultão do Egito. 1237a 1240 Os mongóis conquistam a Rússia, e tomam Moscou.
- 1240** – Cruzada de Ricardo da Cornualha e Simon de Montfort contra Jaffa.
- 1244** – O egípcio Khwarizmi toma Jerusalém.
- 1248** – Sétima Cruzada, liderada por Luís IX.
- 1250** – Os Sarracenos capturam Luís IX.
- 1254 a 1324** – Marco Polo, explorador veneziano.
- 1258** – Mongóis tomam Bagdá e subjagam o Califado.
- 1271 a 1295** – Marco Polo viaja para a China.
- 1271** – A oitava e última das grandes Cruzadas.
- 1274** – Kublai Khan fracassa ao tentar conquistar o Japão. Suas forças desembarcam, mas sua frota é destruída por tufões fora de estação.
- 1275 a 1292** – Marco Polo a serviço de Kublai Khan.
- 1281** – Os Mongóis fracassam novamente ao tentar invadir o Japão (ver 1274) por causa de tufões fora de época que destruíram seus navios. Os Japoneses chamam esses ventos de Kamikaze ou Ventos Divinos e várias seitas budistas reclamam o mérito pela destruição, exigindo tributos do imperador.
- 1288** – Primeira arma de fogo conhecida, um pequeno canhão, feito na China.
- 1313** – O frade Franciscano Alemão. Berthold Schwarz, inventa a pólvora.
- 1314** – Os escoceses de Robert Bruce, conseguem uma vitória esmagadora contra os Ingleses sob o comando de Eduardo 11 na batalha de Bannockburn. Jacques de Molay, Grande Mestre dos Templários, é queimado vivo em Paris por suposta heresia.
- 1326** – Isabela, mulher de Eduardo II, e seu amante Roger Mortimer, invadem a Inglaterra e capturam o Rei Eduardo II.
- 1327** – Eduardo II é deposto pelo parlamento e assassinado no Castelo de Berkeley. Os astecas fundam a Cidade do México.
- 1332** – A Peste Bubônica surge na Índia.
- 1333** – Imperador Go-Daigo do Japão se rebelou contra o shogunato.
- 1337** – Tem início a Guerra dos Cem Anos entre Inglaterra e França.
- 1347 a 1350** – A Peste Negra devasta a Europa; um terço da população (75 milhões de pessoas) morrem. A Peste voltaria várias vezes durante os próximos 80 anos reduzindo a população da Europa em 75%.
- 1347** – Calais se rende a Eduardo III. A primeira mostra de uma arma de fogo na Europa, um desenho de um pequeno canhão que lança flechas.
- 1363** – Tamerlão, o Aleijado, inicia a conquista da Ásia.
- 1364** – Os Astecas constroem sua capital, Tenochtitlán.
- 1368** – Dinastia mongol de Yuan é derrubada na China pela dinastia nacional de Ming sob a liderança do ex-plebeu Chu Yuan-Chang, que se torna o Imperador Hung-Wu. Restauração da Grande Muralha da China. Tamerlão sobe ao trono de Samarcanda.
- 1380** – Tamerlão inicia suas 35 campanhas bem-sucedidas na Pérsia, Geórgia, Rússia, Egito, etc.
- 1387 a 1400** – Chaucer escreve “Contos de Canterbury”.
- 1400** – Período inicial do Renascimento. Ascensão dos Médici de Florença.
- 1412 a 1431** – Joana d’Arc.
- 1413** – Grande reflorescimento dos Rosacruz por toda a Europa A antiga Ordem Mística da Rosa Cruz deve ter sido criada há 300 anos ou mais.
- 1415** – Henrique V toma Harfleur e derrota os Franceses em Azincourt.
- 1420 a 1498** – Torquemada, o Grande Inquisidor espanhol.
- 1427** – Itzcoatl, Rei dos Astecas, aumenta seu império.
- 1428** – Joana d’Arc lidera os exércitos Franceses contra os Ingleses.
- 1430** – O Inglês moderno (língua) se desenvolve a partir do Inglês Antigo.
- 1431** – Joana d’Arc é queimada em Rouen.
- 1438** – Pachacutic funda o governo Inca no Peru.
- 1441** – Navegadores portugueses encontram os primeiros negros africanos perto do Cabo Branco, na África Ocidental e reiniciam o tráfico de escravos.
- 1453** – Os turcos capturam Constantinopla e matam o imperador Constantino XI. Fim do Império Romano do Oriente. Fim da Guerra dos Cem Anos entre Inglaterra e França. A Inglaterra devolve todos os territórios da França exceto Calais. Gutenberg imprime sua Bíblia em Mainz.
- 1455 a 1462** – Reinado de Vlad IV, Voivode de Walachia, conhecido como Tepes “O Empalador”, e como Drácula “O Filho do Dragão”. Conhecido por sua crueldade espantosa para com os inimigos, Vlad viria a se tornar a fonte de inspiração para o vampiro Drácula da literatura medieval.
- 1455** – Início da Guerra das Duas Rosas.
- 1456 a 1568** – Guerras Ashikaga de Sucessão, no Japão.
- 1471** – Eduardo IV, Rei da Inglaterra, derrota e mata Ricardo, Conde de Warwick em Barnet; derrota a Rainha Margarida e mata o príncipe Eduardo em Tewkesbury, e entra em Londres. Henrique VI é assassinado dentro da Torre de Londres.
- 1476** – Vlad, o Empalador, retoma momentaneamente ao poder na Walachia.
- 1483** – Eduardo IV, da Inglaterra, morre e é sucedido por seu filho Eduardo V. Eduardo e seu irmão desaparecem, provavelmente assassinados por seu tio, Ricardo de Gloucester, que se declara o rei Ricardo III.
- 1485** – Henrique Tudor, Conde de Richmond, derrota e mata Ricardo III em Booworth Ele sobe ao trono como Henrique VII, iniciando a dinastia de Tudor.
- 1491 a 1556** – Inácio Loyola, fundador da Companhia de Jesus.

- 1492** – Os espanhóis conquistam Granada Colombo, financiado por Fernando e Isabel, parte com suas três naus de Paços, na Espanha, no dia 3 de Agosto. Ele descobre as ilhas de São Salvador, Bahamas, no dia 12 de Outubro, Cuba, no dia 18 de Outubro, e Haiti, no dia 6 de Dezembro. A nau Santa Maria afunda perto do Haiti, no dia 25 de Dezembro. Por ordem de Torquemada, os judeus espanhóis têm três meses para aceitar a cristianismo ou deixar o país.
- 1495** – Da Vinci inicia seu trabalho n' "A Última Ceia" (que continuaria até 1498) Uma epidemia de sífilis se propaga de Nápoles para o resto da Europa através de soldados Franceses invasores.
- 1497** – Vasco da Gama contorna o Cabo da Boa Esperança, em 22 de Novembro, tendo partido de Lisboa em direção às Índias.
- 1500** – Leonardo da Vinci desenha um mosquete com fecho de roda, a primeira aparição conhecida de uma arma de fogo no Ocidente.
- 1501** – Os turcos tomam Durazzo de Veneza. Henrique VII se recusa a comandar uma Cruzada contra os turcos como lhe havia sido pedido pelo papa. Michelângelo esculpe "David".
- 1503 a 1566** – Nostradamus, Astrólogo Francês.
- 1508 a 1512** – Michelângelo pinta o teto da Capela Sistina.
- 1513** – Vasco Núñez de Balboa cruza o Istmo do Panamá e descobre o Oceano Pacífico, no dia 26 de Setembro. Maquiavel escreve "O Príncipe".
- 1514** – Primeiras embarcações européias (portuguesas) em águas chinesas.
- 1517** – Martinho Lutero, em protesto contra a venda de indulgências, prega suas 95 Teses na porta da Igreja do Castelo de Vitenberga (Out, 31), iniciando a Reforma na Alemanha.
- 1519** – Fernão de Magalhães, navegador português a serviço da Espanha, deixa a Europa, no dia 20 de Setembro para circum-navegar a Terra.
- 1521** – Hemando Cortez destrói o Estado asteca, já desmoralizado por uma epidemia de varíola da Europa, e assume o controle do México.
- 1527** – O Saque de Roma, tropas do Império Alemão pilham a cidade, matando 4.000 habitantes e roubando tesouros artísticos. O Papa é aprisionado; Chamado o "Fim da Renascença".
- 1534** – Inácio de Loyola funda a Companhia de Jesus.
- 1541** – Henrique VIII assume o título de Rei da Irlanda e Chefe da Igreja Irlandesa. Coronado explora o Novo México, o Texas, Oklahoma e o leste do Kansas. Hernando de Soto descobre o rio Mississippi. Francisco de Orellana desce o rio Amazonas.
- 1542** – Antônia da Mota é o primeiro europeu a pisar em solo Japonês.
- 1543** – A Inquisição espanhola queima os primeiros protestantes em praça pública. Os portugueses desembarcam no Japão, levando armas de fogo.
- 1553** – Eduardo VI morre aos 16 anos. Lady Jane Grey é proclamada Rainha da Inglaterra e é deposta nove dias depois. Maria I, filha de Henrique VIII com Catarina de Aragão, toma-se Rainha da Inglaterra.
- 1554** – Lady Jane Grey é executada A Princesa Elizabeth é mandada para a Torre de Londres sob suspeita de participação numa rebelião contra Maria I.
- 1560** – Galeras turcas derrotam obtêm uma vitória esmagadora sobre a frota espanhola perto de Trípoli. Início do Puritanismo na Inglaterra.
- 1567** – Nobunaga depõe o shogunato e centraliza o governo do Japão.
- 1570** – Japão abre o porto de Nagasaki para o comércio marítimo.
- 1580** – Ivan IV, o Terrível, mata seu filho herdeiro com suas próprias mãos.
- 1582** – Nobunaga, do Japão, comete suicídio; Toyotomi Hideyoshi — um plebeu que não poderá se tornar shogun — assume o poder. O Papa Gregório reforma o calendário, eliminando 11 dias, entre 4 e 15 de Outubro, tomando 1582 o ano mais curto da história.
- 1584** – Sir Walter Raleigh descobre e anexa a Virgínia.
- 1585** – Sir Francis Drake ataca Vigo e São Domingo por ordem de Elizabeth I. Hideyoshi estabelece a ditadura no Japão. A primeira colônia Inglesa no Novo Mundo é estabelecida na ilha de Roanoke, Virgínia.
- 1587** – Maria, Rainha da Escócia, é executada no castelo de Fotheringhay.
- 1588** – A Armada Espanhola é derrotada pela marinha Inglesa.
- 1590** – A colônia na Ilha de Roanoke é encontrada completamente abandonada A única pista é a palavra "CROATOAN" gravada numa porta Este era o nome de uma ilha perto dali, mas White não pôde viajar até ela, e os colonos nunca foram encontrados.
- 1592** – Hideyoshi do Japão fracassa ao tentar invadir a Coreia. A Peste mata 15.000 pessoas em Londres. 1595 Os espanhóis desembarcam na Cornualha, queimando Penzance e Mousehole. O exército Inglês abandona o arco corno arma de guerra.
- 1597** – A segunda Armada Espanhola é dispersada por tempestades. Hideyoshi, do Japão, retoma campanha contra a Coreia. Ato do Parlamento Inglês prescreve sentenças de degredo nas colônias para criminosos condenados.
- 1599 a 1658** – Oliver Cromwell, general e político Inglês.
- 1600** – Iyeyasu toma-se governante incontestado do Japão na Batalha de Sequigaara; ele muda a capital de Kyoto para Yedo (Tóquio). O navegador Inglês, William Adams, primeiro Inglês a visitar o Japão, toma-se conselheiro de Iyeyasu para construção de embarcações. O filósofo Italiano, Giordano Bruno, é queimado em praça pública pela heresia de afirmar que a Terra gira em torno do Sol. Shakespeare escreve "Hamlet".
- 1603** – A Rainha Elizabeth morre, Sir Walter Raleigh, suspeito de conspirar para a deposição do Rei James I, é julgado por alta traição e condenado à prisão.
- 1605** – "A Conspiração da Pólvora" — Guy Fawkes é preso nos porões do parlamento, acusado de tentar explodir a Câmara dos Lordes durante a Abertura de Estado do Parlamento, de Jaime I.
- 1610** – Henry Hudson atravessa o Estreito de Hudson e descobre a Baía de Hudson.
- 1616 a 1620** – Os Tártaros da Manchúria invadem a China.
- 1619 a 1655** – Savinien Cyrano de Bergerac, poeta e espadachim Francês..
- 1620** – "Mayflower" deixa a Inglaterra, chega em Massachusetts para fundar a Colônia de Plymouth.
- 1622** – Richelieu é elevado a Cardeal.
- 1626** – Richelieu sufoca a Conspiração de Chalais, concentrando todo o poder político da França em suas mãos. A colônia holandesa de Nova Amsterdã (Nova Iorque) é fundada, depois de a Companhia Holandesa das Índias Ocidentais ter comprado a ilha de Manhattan em troca de mercadorias avaliadas em \$24.
- 1631** – Bucaneiros se estabelecem em Tortuga, perto da costa noroeste de Hispaniola.
- 1646** – Guerra Civil Inglesa termina com Cromwell no poder; Carlos I tenta fugir, mas seu plano fracassa.
- 1649** – Carlos I é levado a julgamento em 19 de Janeiro e decapitado em 30 de Janeiro.
- 1660** – O Parlamento convida Carlos II a retomar a Inglaterra depois que Richard Cromwell, filho de Oliver Cromwell, se aposenta do cargo de Lord-Protetor.
- 1680** – Extinção do pássaro Dodô.
- 1681** – Bárbaros da Manchúria derrubam governantes nativos da China.
- 1682** – La Salle reclama o território de Louisiana para a França e toma posse do Vale do Mississippi.
- 1689** – O Parlamento confirma a abdicação de James II, William e Maria proclamados Rei e Rainha da Inglaterra e da Escócia. Luís XIV declara guerra à Grã-Bretanha, índios Iroqueses massacram colonos Franceses perto de Montreal em Julho.
- 1697** – Pedro, o Grande, viaja um ano e meio pela Europa com o nome de Pedro Michailoff. Os espanhóis destroem os últimos restos da civilização maia na península do Yucatán.
- 1701** – A Guerra de Sucessão espanhola tem início. William Kidd é enforcado por pirataria.
- 1725 a 1798** – Casanova, aventureiro e autor Italiano.
- 1725** – Pedro, o Grande, morre e é sucedido por sua esposa, Catarina.
- 1732** – Primeira publicação de "Poor Richard Almanac", de Benjamin Franklin.
- 1740 a 1814** – O Marquês de Sade, autor, filósofo e portador de desvio sexual Francês, que deu seu nome à condição do sadismo.
- 1741** – Victor Bering morre de fome e frio depois de descobrir o Alasca e o arquipélago das Aleutas.
- 1753** – Tropas Francesas do Canadá tomam o Vale do Ohio.

1754 a 1831

- 1754** – Guerra Anglo-Francesa na América; discussão acerca de fronteiras.
- 1755** – Exército Inglês derrotado pelo Francês, perto do Forte Duquesne (hoje Pittsburg).
- 1756** – Grã-Bretanha declara guerra à França 120 Soldados Ingleses são aprisionados e morrem na Índia (Buraco Negro de Calcutá). Começa a Guerra dos Sete Anos.
- 1762** – Os Botânicos capturam Martinica, Granada, Havana e Manila. Mozart faz uma turnê pela Europa como um prodígio musical aos seis anos de idade.
- 1763** – Revoltas indígenas surgem próximo a Detroit e se espalham em direção ao oeste 1765 O Parlamento Inglês passa a Lei do Selo, a fim de taxar a América, fazendo com que o Congresso da Lei do Selo, em Nova Iorque, apresentasse uma declaração de direitos e liberdade como protesto.
- 1761 a 1821** – Napoleão I, imperador da França 1770 “O Massacre de Boston”, uma luta entre civis e militares. James Cook descobre Botany Bay, Austrália. Nascimento da Revolução Industrial, na Inglaterra.
- 1773** – A “Festa do Chá de Boston”. Protesto contra a Lei do Chá.
- 1774** – Casa dos Burgueses de Virgínia convoca o primeiro Congresso Continental em Filadélfia.
- 1775** – Revolução Americana A Cavalgada de Paul Revere (18 de Abril), derrota dos Ingleses em Lexington Segundo Congresso Continental se reúne na Filadélfia George Washington é nomeado comandante-chefe das forças Americanas Vitória Britânica em Bunker Hill; o ataque de Benedict Arnold centra Quebec fracassa Sociedade secreta do Loto Branco se revolta na China. Os governadores Manchurianos conseguem sufocar a rebelião executando 20.000 pessoas suspeitas de conspiração James Watt aperfeiçoa o motor a vapor.
- 1776** – Washington obriga os Ingleses a abandonar Boston. Tropas Americanas expulsas do Canadá. Declaração de Independência dos Estados Unidos.
- 1777** – Revolução Americana; os Ingleses são derrotados em Princeton e Bennington Os voluntários Franceses de Lafayette chegam à América. Forças Americanas são derrotadas no Brandywine e em Germantown, Os Britânicos tomam o controle de Delaware. O General Burgoyne perde duas batalhas em Bemis Heights (Nova Iorque), e capitula aos Americanos em Saratoga. O general Alemão Von Steuben chega para se tornar inspetor geral das forças Americanas.
- 1778** – Washington derrota os Ingleses em Monmouth; os Ingleses capturam Savannah, Geórgia.
- 1780** – Revolução Americana, Charleston rende-se aos Ingleses. As tropas Francesas chegam a Newport. Os Americanos são derrotados em Camden. O exército Inglês é derrotado em King’s Mountain. O plano de Benedict Arnold de entregar West Point é revelado.
- 1781** – Revolução Americana Os Ingleses são derrotados em Cowpens Eutaw, Carolina do Norte. Os Americanos são derrotados em Guilford, Connecticut. Todas as operações por terra são encerradas com a capitulação dos Ingleses em Yorktown e a evacuação de Charleston e Savannah.
- 1782** – Os irmãos Montgolfier constroem o balão aéreo.
- 1783** – A Grã-Bretanha reconhece a independência dos Estados Unidos.
- 1787** – A constituição dos EUA é delineada e assinada. “Don Giovanni” de Mozart é encenada em Praga.
- 1789** – George Washington toma posse como Presidente dos EUA. Revolução Francesa Tumultos em Paris destroem a Bastilha. Abolição do sistema feudal Francês. Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão.
- 1790** – Luís XVI aceita a Constituição Francesa. As primeiras dez emendas à constituição Americana (A Declaração de Direitos) são aceitas.
- 1793** – Revolução Francesa. Luís XVI é executado. Começa o Reino do Terror. A Rainha Maria Antonieta é executada; Napoleão toma Toulon.
- 1794** – Execuções em massa na França.
- 1796** – Napoleão casa-se com Josefina de Beauharnais, assume o comando na Itália, derrota os austríacos em Lodi; e entra em Milão.
- 1797** – Napoleão derrota os austríacos em Rivoli; toma Mantua e avança através do Tirol rumo a Viena.
- 1798** – Os Franceses capturam Roma, proclamam a República Romana; o Papa Pio VI deixa a cidade rumo a Valência. A Batalha das Pirâmides faz de Napoleão senhor do Egito. Horatio Nelson destrói a frota Francesa na Batalha de Abuquir As tropas Francesas desembarcam na Irlanda mas fracassam ao tentar invadir o país. O Rei Fernando IV de Nápoles declara guerra à França e invade Roma.
- 1799** – Napoleão avança contra a Síria, organiza a República Partenopeana em Piemonte; inicia o sítio de Acre, que ele abandona dois meses depois. Derrota os turcos em Abuquir, deixa o Egito e toma-se cônsul da França Em 1800, o exército de Napoleão cruza o Grande Passadouro de São Bernardo, derrota a Áustria em Marengo, e conquista a Itália. O Marquês de Sade é internado pela última vez numa instituição para loucos.
- 1801** – O Almirante Nelson derrota os dinamarqueses perto de Copenhague. Robert Fulton constrói o primeiro submarino, o Nautilus.
- 1802** – A França sufoca uma rebelião de escravos em São Domingo, liderada por Toussaint Louverture.
- 1803** – A compra de Luisiana. Os Estados Unidos adquirem um vasto território, de Nova Orleans até a fronteira atual do Canadá. Robert Fulton constrói um barco movido a vapor.
- 1804** – Napoleão é coroado imperador em Paris Alexander Hamilton é morto num duelo com Aaron Burr.
- 1806** – Inglaterra bloqueia a costa Francesa. A Prússia declara guerra à França. Napoleão avança sobre Berlim depois das vitórias em Jena e Auerstaedt — fim oficial do Sacro Império Romano Germânico. O exército Francês entra em Varsóvia comandado por Murat.
- 1808** – Estados Unidos proíbem a importação de escravos da África. Exército Francês ocupa Roma, invade a Espanha, e toma Barcelona e Madri. Rebelião em Madri, o Rei José Bonaparte foge e Napoleão retoma a cidade.
- 1809** – Guerra entre a França e a Áustria. O exército Francês toma Viena, é derrotado em Aspern e derrota os austríacos em Wagram. Napoleão se divorcia de Josefina.
- 1810** – Napoleão, no ápice do poder, casa-se com a Arquiduquesa Maria Luíza da Áustria.
- 1812** – Napoleão invade a Rússia no dia 24 de Junho, derrota os russos em Smolensk e Borodino e toma Moscou. Inicia a retirada de Moscou no dia 19 de Outubro e volta a Paris em 18 de Dezembro. De seu exército de 550.000 soldados, apenas 20.000 sobreviveram à campanha contra os russos. Os Estados Unidos declaram guerra à Inglaterra.
- 1813** – Prússia declara guerra à França. Tropas russo-prussianas tomam Dresden. Napoleão consegue uma vitória em Lützen. A Áustria declara guerra à França. Os Franceses são derrotados por Blücher em Wahlstatt no Katzbach. O exército aliado é derrotado em Dresden. A “Batalha das Nações” em Leipzig. Napoleão é derrotado. O Duque de Wellington vence os Franceses em Vitória, toma São Sebastião, e entra na França. O México declara-se independente.
- 1814** – Murat abandona Napoleão e se junta às forças Aliadas; exércitos aliados denotam os Franceses em La Rothière, Bar-sur-Aube, e Laon, e entram em Paris no dia 30 de Março. Napoleão abdica e é banido para a Ilha de Elba no dia 11 de Abril. Luís XVIII chega a Paris e reclama o trono como um direito hereditário seu. As tropas Norte-Americanas derrotam os Ingleses em Chippewa. A força Britânica incendia Washington. A frota Britânica é capturada no Lago Champlain.
- 1815** – Os Norte-Americanos derrotam os Ingleses na Batalha de Nova Orleans. Apesar de um tratado de paz ter sido assinado no ano anterior, a notícia só chegou ao local depois da batalha. Napoleão retoma à França, Luís XVIII foge. Wellington e Blücher derrotam Napoleão em Waterloo, no dia 18 de Junho. Napoleão abdica pela segunda vez. Luís XVIII volta a Paris, e Napoleão é enviado para a Ilha de Santa Helena.
- 1821** – Simón Bolívar derrota o exército espanhol em Carabobo, garantindo a independência da Venezuela.
- 1831 a 1836** – Charles Darwin embarca no H.M.S. Beagle como naturalista numa expedição de pesquisa na América do Sul, Nova Zelândia, e Austrália.

1836 a 1942

- 1836** – Batalha do Álamo. Texas consegue sua independência do México e torna-se uma república tendo o General Sam Houston como seu primeiro presidente.
- 1837** – A Rainha Vitória inicia seu reinado.
- 1839** – A China proíbe o comércio do ópio, uma atitude que levará à intervenção militar europeia no ano seguinte com a finalidade de restaurar o comércio.
- 1846** – Tropas da Companhia das Índias Orientais derrotam os Sikhs em Aliwal e Sobraon. O Estados Unidos desloca tropas para dentro do Novo México, declara guerra ao México e anexa o Novo México em Agosto. Brigham Young lidera os Mórmons de Illinois ao Great Salt Lake, Utah. Fome causada por peste nas batatas na Irlanda.
- 1847** – Forças Norte-Americanas capturam a Cidade do México. Primeira Comida do Ouro na Califórnia.
- 1848** – Revolta em Paris; Luís Napoleão é eleito presidente da República Francesa. Marx e Engels publicam seu Manifesto Comunista.
- 1852** – Luís Napoleão se proclama Imperador Napoleão III.
- 1859** – Darwin escreve A Origem das Espécies por Meio da Seleção Natural.
- 1861** – Estados confederados se separam A Guerra Civil começa no dia 12 de Abril, quando os Confederados tomam o Forte Sumter, Charleston.
- 1862** – Forças da União capturam o Forte Henry, Ilha de Roanoke, o Forte Donelson, Jacksonville e Nova Orleans; eles são derrotados na segunda Batalha de Bull Run e em Fredericksburg No dia 22 de Setembro, Lincoln emite a "Proclamação da Emancipação", libertando todos os escravos mantidos em território da Confederação a partir do dia 1º de Janeiro do ano seguinte.
- 1863** – Os confederados vencem em Chancellorsville, mas são derrotados em Gettysburg e Vicksburg e se rendem no Forte Hudson. Lincoln faz seu "Discurso de Gettysburg" na consagração de um cemitério militar.
- 1864** – Ulysses S. Grant toma-se Comandante-chefe dos exércitos da União. O General Sherman parte com seu exército de Chattanooga, Tennessee, atravessa a Geórgia, derrota o exército Confederado em Atlanta e ocupa Savannah.
- 1865** – Frota da União toma Charleston; Richmond rende-se a Grant; Robert E. Lee é nomeado General do exército Confederado; A Confederação se rende formalmente no dia 9 de Abril. Abraham Lincoln é assassinado no dia 14 de Abril. Jefferson Davis, presidente da Confederação, é capturado e aprisionado. O último Exército Confederado se rende em Shreveport, Los Angeles, em 26 de Maio.
- 1866 a 1880** – O "Oeste Selvagem" Criminosos lendários como Billy the Kid, Jesse James, a Gangue de Dalton e John Wesley Hardin florescem nesta época juntamente com os fabulosos homens-da-lei que os perseguiram.
- 1871** – P.T. Barnum abre seu Circo. O Grande Incêndio de Chicago. Stanley conhece Livingstone em Ujiji.
- 1872** – Guerra Civil Espanhola.
- 1876** – Alexander Graham Bell inventa o telefone.
- 1878** – Billy the Kid, ganha notoriedade no Kansas durante a Guerra do Condado de Lincoln.
- 1879** – Guerra entre Ingleses e zulus. Os zulus massacraram os soldados Britânicos em Isandhlwana. Os Ingleses capturam Cetewayo, o líder zulu. Billy the Kid rende-se a Pat Garrett e é condenado à forca.
- 1881** O presidente dos E.U.A., James A. Garfield, é assassinado. O tiroteio do Curral O.K., Kansas.
- 1884** – Mark Twain escreve Huckleberry Finn.
- 1888** – "Jack, o Estripador" assassina em Londres.
- 1896** – A Corrida do Ouro de Klondike inicia-se em Bonanza Creek, Canadá.
- 1900** – Revolta dos Boxers, na China, contra os Europeus. O Conde Zeppelin lança dirigível de 130 metros de comprimento.
- 1901** – Presidente McKinley é assassinado.
- 1903** – Orville e Wilbur Wright voam pela primeira vez num avião motorizado.
- 1904** – Japoneses vencem a Guerra Russo-Japonesa. Inicia-se o trabalho no canal de Panamá.
- 1905** – Einstein formula a Teoria Especial da Relatividade.
- 1909** – Robert E. Peary chega ao Polo Norte.
- 1911** – Os aviões são usados como arma pela primeira vez na Guerra Turco-Italiana. Os Italianos conseguem uma vitória decisiva. Revolução na China central. A República é proclamada. Fim da dinastia Manchu (no poder desde 1644).
- 1912** – O S.S. Titanic colide com um iceberg e naufraga em sua viagem inaugural; 1.513 pessoas morrem afogadas.
- 1914** – O Arquiduque Francis Fernando, herdeiro do trono austríaco, é assassinado junto com sua esposa em Sarajevo, no dia 28 de Junho, dando início à Primeira Guerra Mundial.
- 1915** – Primeira Guerra Mundial; os Alemães afundam o Lusitânia, fazem o primeiro ataque contra Londres usando um zeppelin. Einstein postula sua Teoria Geral da Relatividade.
- 1916** – Primeira Guerra Mundial. Os Ingleses usam tanques pela primeira vez na frente ocidental. Máscaras de gás e capacetes de aço usados pela primeira vez pelo exército Alemão Francisco "Pancho" Villa cruza a fronteira para um ataque guerrilheiro contra Columbus, no Novo México, que resulta na morte de 17 Norte-Americanos. O general John J. Pershing persegue Villa com 6.000 soldados mas não consegue encontrá-lo.
- 1918** – Armistício assinado no dia 11 de Novembro. Ex-Czar Nicolau II é executado junto com sua família.
- 1919** – Aprovada a Emenda da Lei Seca (de número 18) à Constituição Norte-Americana.
- 1920** – Senado Norte-Americano vota contra a adesão à Sociedade das Nações. Gandhi emerge como líder na Índia em sua luta pela independência.
- 1923** – Os centros de Tóquio e Yokohama são arrasados por um terremoto, 120.000 mortos. O Putsch da Cervejaria, uma tentativa golpista de Hitler, fracassa em Munique.
- 1924** – Hitler cumpre 8 meses de sua pena de 5 anos. J. Edgar Hoover é nomeado diretor do F.B.I., cargo em que se manterá até 1972.
- 1925** – Hitler reorganiza o Partido Nazista e publica o volume I de Mein Kampf ("Minha Luta").
- 1927** – Charles A. Lindbergh toma-se o primeiro homem a realizar sozinho a travessia do Atlântico.
- 1929** – A Grande Depressão tem início no dia 29 de Outubro, "Quinta-feira Negra". O massacre do dia de São Valentino; Seis gangsters conhecidos de Chicago são fuzilados por uma gangue rival.
- 1930** – Al Capone é preso por sonegação de imposto de renda. O Edifício Empire States é concluído em Nova Iorque.
- 1931** – Hitler toma-se Chefe de Governo na Alemanha. Lei Seca revogada nos E.U.A.
- 1934** – F.B.I. fuzila John Dillinger.
- 1937** – Amélia Earhart se perde num voo sobre o Oceano Pacífico. O dirigível Hindenburg se incendia.
- 1938** – Início do expansionismo nazista. A produção radiofônica de "A Guerra dos Mundos" de Orson Welles.
- 1939** – Início da Segunda Guerra Mundial, os Alemães invadem a Polónia, no dia 1 de Setembro. A Inglaterra e a França declaram guerra à Alemanha no dia 3 de Setembro.
- 1940** – Segunda Guerra Mundial. A Alemanha invade a Noruega, a Dinamarca, a Holanda, a Bélgica e Luxemburgo. Churchill faz seu discurso "Sangue, Trabalho, Suor e Lágrimas"; os Alemães tomam Paris no dia 14 de Junho. A RAF (da Inglaterra) inicia os bombardeios noturnos da Alemanha, Batalha da Bretanha em Agosto, seguida pela "Blitz" de Londres.
- 1941** – Segunda Guerra Mundial; O Bismark é afundado. Alemães invadem a Rússia. Os Japoneses bombardeiam Pearl Harbor no dia 7 de Dezembro. Estados Unidos e Inglaterra declaram guerra ao Japão no dia seguinte.
- 1942** – Segunda Guerra Mundial Os Japoneses invadem as Índias Orientais Holandesas. Japoneses-Americanos na costa oeste são internados em campos de concentração no interior. Os Japoneses ocupam Bataan, muitos prisioneiros Americanos e filipinos morrem durante a "Marcha da Morte". Os Americanos derrotam os Japoneses em Midway. Rommel toma Tobruk. O F.B.I. captura oito sabotadores Alemães que desembarcaram na Flórida e em Nova Iorque. 400.000 soldados Americanos desembarcam no norte da África. Rommel recua e perde Tobruk Os Alemães trabalham no foguete V2. Milhões de judeus são assassinados nas câmaras de gás nazistas.

1943 a 2021

1943 – Segunda Guerra Mundial. Os russos destroem o exército Alemão a sudoeste de Stalingrado. Massacre no gueto de Varsóvia. O exército Alemão rende-se na Tunísia. Os Aliados desembarcam na Sicília no dia 10 de Julho. Mussolini é libertado. Os aliados desembarcam na Baía de Salerno e invadem a Itália. A Rendição incondicional da Itália é anunciada no dia 8 de Setembro. A Itália declara guerra à Alemanha.

1944 – Segunda Guerra Mundial. Ataques aéreos pesados sobre Londres. Oitocentas “Fortalezas Voadoras” descarregam 2.000 toneladas de bombas sobre Berlim. O Dia-D, 6 de Junho, desembarque na Normandia. Oficiais Alemães tentam assassinar Hitler. Os Norte-Americanos capturam Guam. Primeiros foguetes V2 são lançados contra a Inglaterra. Tropas Americanas desembarcam nas Filipinas. Batalha do Bulge tem início; Rommel se suicida.

1945 – Segunda Guerra Mundial. Norte-Americanos invadem Manila. Budapeste cai. Okinawa é capturada. Os russos chegam a Berlim. Mussolini é morto por guerrilheiros Italianos. Hitler comete suicídio no dia 30 de Abril, o “Dia da Vitória” põe fim à Guerra na Europa no dia 8 de Maio. A Carta das Nações Unidas é assinada no dia 28 de Junho para entrar em vigor no dia 24 de Outubro. O Estados Unidos lança bombas atômicas em Hiroshima, no dia 6 de Agosto, e em Nagasaki, no dia 9 de Agosto. O Japão se rende. A Segunda Guerra Mundial termina no dia 14 de Agosto. Os julgamentos dos criminosos de guerra nazistas têm início em Nuremberg.

1948 – Gandhi é assassinado. É criado o Estado de Israel.

1949 – A China torna-se uma república comunista governada por Mao Tse-tung.

1950 – Revoltas populares em contra o apartheid em Johannesburg. Tropas da Coreia do Norte invadem a Coreia do Sul e capturam Seul no dia 25 de junho.

1951 – As Tropas da Coreia do norte retornam, e depois perdem Seul.

1953 – A Rainha Elizabeth II é coroada. Armistício coreano é assinado em 27 de Julho.

1957 – URSS lança os Sputniks I e II, os primeiros satélites artificiais.

1959 – Fidel Castro toma o poder em Cuba.

1961 – A invasão da Baía dos Porcos, em Cuba, fracassa. O Muro de Berlim é construído. Yuri Gagarin torna-se o primeiro ser humano a viajar no espaço.

1962 – John Glenn órbita em torno da Terra.

1963 – Manifestações pelos direitos civis em Birmingham, Alabama, provocam tumultos populares. O presidente John F. Kennedy é assassinado em Dallas por Lee Harvey Oswald, no dia 22 de Novembro. Oswald é baleado e morto por Jack Ruby em rede nacional de TV.

1965 – Líder muçulmano negro Malcolm X, é baleado em Nova Iorque. Martin Luther King lidera marcha de Selma a Montgomery (AL) pelos direitos civis com 4.000 manifestantes. Membros da Ku Klux Klan atiram em negros em Selma. Distúrbios raciais violentos em Watts, distrito de Los Angeles.

1967 – Hanoi é atacada por bombardeiros Norte-Americanos. Guerra dos Seis Dias entre Israel e as nações árabes.

1968 – Navio Pueblo do serviço secreto da Marinha dos EUA é capturado pela Coreia do Norte depois de supostamente ter violado as águas territoriais coreanas. A tripulação é mantida prisioneira até dezembro. O Reverendo Martin Luther King, Jr. é assassinado num hotel em Memphis. A Scotland Yard prende James Earl Ray em Londres, de onde ele é extraditado para os EUA para ser julgado. O senador Robert F. Kennedy é assassinado em Los Angeles por Sirhan Sirhan, um jordaniano, imediatamente após ter ganho as eleições primárias para a presidência na Califórnia.

1969 – Apoio 11 aterrissa na lua no dia 21 de Julho. Mais de 300.000 pessoas vão ao Festival de Woodstock em Bethel, Nova Iorque. Charles Manson e seus seguidores matam a atriz Sharon Tate e quatro outras pessoas na mansão da atriz perto de Los Angeles.

1971 – A guerra na Indochina se estende até o Laos e o Camboja. Idi Amin toma o poder em Uganda.

1972 – Os cinco ladrões de “Watergate” são presos dentro do Quartel General Nacional do Partido Democrata em Washington, DC. Terroristas árabes matam dois atletas israelenses nas Olimpíadas de Munique.

1973 – Spiro Agnew, vice-presidente dos EUA, renuncia. Lutas entre árabes e israelenses. Os árabes impõem um embargo de vendas de petróleo aos EUA, devido ao apoio dado a Israel pelos EUA, provocando uma crise de energia.

1974 – Terroristas Irlandeses detonam uma bomba na Torre de Londres e no Parlamento Britânico. Nixon renuncia em 8 de agosto.

1975 – Comunistas tomam o Vietnã após a retirada Norte-Americana. Cristãos e muçulmanos entram em conflito em Beirute.

1976 – Manifestações violentas contra o Apartheid na África do Sul. A tentativa de golpe pelo “Grupo dos Quatro” (liderado pela viúva de Mao Tse-tung) é esmagada na China.

1978 – Bizarro suicídio em massa em uma comunidade religiosa de Jonestown, Guiana.

1979 – Revolução iraniana depõe o Xá e coloca o Aiatolá Khomeini no poder. A embaixada Norte-Americana em Teerã, Irã é tomada por “estudantes” militantes iranianos. Os funcionários são transformados em reféns. Soviéticos invadem o Afeganistão.

1980 – Fracassa a tentativa de libertação dos reféns Americanos no Irã usando helicópteros. O Xá do Irã morre de câncer. O Iraque invade o Irã.

1981 – Reféns iranianos libertados.

1982 – Os Britânicos derrotam a Argentina na Guerra das Malvinas. Israel invade o Líbano.

1983 – Um Boeing 747 sul-coreano é derrubado por um caça soviético. 287 fuzileiros navais Americanos mortos num ataque terrorista em Beirute, Líbano. Tropas Norte-Americanas invadem Granada.

1984 – Gases tóxicos vazam na fábrica da Union Carbide em Bhopal, Índia, matando 2.000 pessoas e ferindo outras 150.000. Os EUA se retiram de Beirute.

1985 – Mikhail Gorbachev toma posse na URSS.

1986 – O ônibus espacial Challenger explode durante a decolagem, matando toda a tripulação. Acidente nuclear em Chernobyl, URSS. Descoberto plano secreto do poder executivo do governo Norte-Americano de vender armas para o Irã e desviar os lucros para os Contras da Nicarágua.

1988 – Revoltas palestinas em Israel. A Marinha dos EUA derruba um avião de passageiros iraniano no Golfo Pérsico, matando 190 pessoas. Um Boeing 747 da Pan Am explode devido a sabotagem terrorista sobre a cidade de Lockerbie, na Escócia, matando 259 pessoas a bordo e 11 no chão.

1989 – Grandes reformas democráticas com resultados dramáticos em vários países do bloco soviético. Estudantes chineses ocupam a Praça Tiananmen num protesto pela reforma democrática. O governo revida com violência no dia 9 de Junho, matando muitos deles. O Muro de Berlim é derrubado. Os EUA invadem o Panamá durante as festas de Natal.

1990 – O ditador panamenho Manuel Noriega se rende às forças Norte-Americanas. Muitas repúblicas soviéticas passam a ser independentes da URSS. O Iraque invade e anexa o Kuwait no dia 2 de agosto. As tropas Americanas vão até a Arábia Saudita para preparar a contra-invasão. As Alemanhas Oriental e Ocidental se reúnem no dia 3 de outubro.

1991 – Força multinacional liderada pelos EUA liberta o Kuwait e invade o Iraque, mas se retira deixando Saddam Hussein ainda no poder.

1993 – Assinatura do acordo de paz entre Israel e a OLP. Pablo Escobar é morto em ação do exército Colombiano.

1994 – Fim do Apartheid na África do Sul. Mandela eleito presidente.

1995 – Microsoft lança o Windows 95. Ovelha Dolly é apresentada ao mundo.

1997 – Assinatura do Protocolo de Kyoto. Primeiro DVD é lançado. Lady Diana morre em acidente automobilístico.

1998 – Google. Papa João Paulo II visita Cuba.

1999 – Início da Guerra do Kosovo.

2000 – Bug do milênio.

2001 – Terroristas do Al-Qaeda derrubam aviões nas torres do World Trade Center e outras localidades nos EUA.

2002 – Tentativa de golpe de estado para derrubar Hugo Chávez falha na Venezuela. Euro passa a circular como moeda oficial dos países da UE.

2003 – Saddam Hussein é deposto.

2004 – Tsunami na Indonésia mata 40.000+ pessoas. Morre Yasser Arafat, em Paris, com suspeita de envenenamento pelo Mossad.

2006 – Saddam Hussein é julgado e condenado por crimes contra humanidade à pena de morte por enforcamento.

2008 – Barack Obama eleito presidente.

2011 – Osama bin Laden é morto pelo exército Americano. Primavera Árabe. Muammar al-Gaddafi é capturado e morto.

2013 – Papa Bento XVI abdica, Papa Francisco é escolhido.

2016 – Brexit: Reino Unido decide, em plebiscito, deixar a União Europeia. Donald Trump é eleito presidente dos EUA.

2019 a ? – COVID-19.

CRONOLOGIA BRASILEIRA

1487 a 1737

1487 – Bartolomeu Dias dobra o Cabo das Tormentas que passa a chamar-se Cabo da Boa Esperança.

1494 – Espanha e Portugal assinam o tratado de Tordesilhas modificando a linha divisória da Bula Inter Cetera, a qual passaria a 370 léguas das Ilhas dos Açores e Madeira. Com isto 1/3 do território atual do Brasil ficou pertencendo a Portugal. 1497 Vasco da Gama parte com 4 naus do Restelo a fim de tentar descobrir o caminho para as Índias. Voltaria dois anos depois com os navios carregados de especiarias. 1500 Pedro Álvares Cabral descobre oficialmente o Brasil. Pero Vaz de Caminha escreve sua carta famosa ao rei D. Manuel narrando o descobrimento do Brasil.

1504 – Américo Vespúcio funda a feitoria de Cabo Frio e organiza a primeira “entrada” pelo sertão Brasileiro em companhia de 30 homens.

1510 – Diogo Álvares Correia, depois chamado de Caramuru, naufraga nas costas da Bahia.

1530 – Martim Afonso de Souza viaja para o Brasil incumbido de uma missão triplíce: Expulsar os Franceses da costa do Brasil, descobrir terras na direção do Rio da Prata e estabelecer um ou mais núcleos de povoamento.

1532 – Martim Afonso funda a vila de São Vicente e determina algumas entradas, entre elas a conduzida por Francisco Chaves que foi aniquilada pelos índios na foz do Iguaçu. Chega ao Brasil a mais célebre nau Francesa de contrabando: a famosa La Péleriene, montada pelo barão de Saint-Blancard. Quando voltava para a França com um carregamento de 500 toras de pau-brasil, foram surpreendidos em Málaga por uma esquadilha portuguesa que os aprisionou e levou a Lisboa.

1534 – O Brasil é dividido em Capitanias Hereditárias.

1549 – É instituído o Governo-geral com objetivo de administrar melhor a colônia. Tomé de Souza, primeiro governador-geral funda a cidade de Salvador.

1554 – Fundação da cidade de São Paulo pelos jesuítas com a participação do cacique Tibiriçá.

1555 – Villegagnon invade o Rio de Janeiro com o objetivo de fundar a França Antártica.

1563 – Os jesuítas José de Anchieta e Manoel da Nóbrega conseguem o armistício de Iperoig com os confederados Tamoios que ameaçavam a colonização do sul do Brasil.

1565 – Estácio de Sá funda São Sebastião do Rio de Janeiro com o objetivo de impedir a fixação dos Franceses na Guanabara.

1580 – Em consequência das mortes de D. Sebastião e D. Henrique, Portugal passa para o domínio espanhol onde permaneceria durante 60 anos. A União Ibérica representou para o Brasil a possibilidade do aumento territorial e o nascimento da ideia de unidade nacional.

1591 – O Inglês Thomas Cavendish saqueia Santos e queima os engenhos no caminho de São Vicente.

1615 – Os Franceses que assolavam o litoral norte são expulsos do Brasil.

1624 – Os holandeses invadem a Bahia sendo expulsos no ano seguinte.

1628 – Antônio Raposo Tavares inicia os ataques contra as missões jesuíticas.

1637 – Pedro Teixeira penetra no rio Amazonas, percorrendo-o de leste a oeste, até quase o nascedouro. Maurício de Nassau chega ao Brasil e assume o governo do chamado Brasil Holandês.

1640 – O duque de Bragança é aclamado rei de Portugal. Fim do domínio espanhol. Os colonos não aceitam a volta dos antigos limites de Tordesilhas, exigência da Espanha.

1641 – Amador Bueno é aclamado rei em São Paulo, mas percebendo a impossibilidade de um resultado feliz se refugia no convento de São Bento e não aceita o cargo que o povo lhe oferecia. 1645 Insurreição pernambucana, organizada pelos Independentes, aqueles que não queriam a continuação dos holandeses no Brasil, principal mente depois da partida de Maurício de Nassau.

1648 – Primeira batalha dos Guararapes. Início da entrada de Raposo Tavares, que chegou às encostas andinas.

1649 – Segunda batalha dos Guararapes. É fundada a Companhia Geral de Comércio do Brasil.

1652 – Padre Antônio Vieira inicia uma campanha formidável em prol da liberdade dos índios.

1654 – Os holandeses são expulsos do Brasil. 1655 – É concedida à Companhia de Jesus toda supremacia sobre os índios. A lei, no entanto, não proibia a escravização.

1661 – Tratado de paz entre Portugal e Holanda: Paz de Haia. Jesuítas são expulsos do estado do Maranhão.

1662 – A última frota da Companhia de Comércio parte de Lisboa.

1669 – Criação do forte de São José, futura Manaus.

1671 – Alvará permite a entrada de navios estrangeiros nos portos do Brasil.

1674 – Fernão Dias Paes inicia sua notável expedição em busca das esmeraldas na qual viria a falecer depois de ter andado sete anos pelo sertão Brasileiro. Sua bandeira foi muito importante pois dela fizeram parte Borba Gato e Garcia Paes, genro e filho de Fumo que palmilharam o solo de uma forma admirável e proveitosa para a expansão territorial e o desenvolvimento de Minas.

1676 – Bandeira de Bartolomeu Bueno da Silva, o primeiro Anhangüera, em direção a Goiás.

1680 – Fundação da colônia do Sacramento, no Prata. Primeiro ataque espanhol a Sacramento.

1684 – Revolta de Manuel Beckman, no Maranhão.

1688 – Decreto obrigando os navios a andar em comboios.

1693 – Descoberta de ouro em Goiás.

1697 – Destruição do Quilombo dos Palmares por Domingos Jorge Velho.

1699 – Rebelião de índios no Maranhão reprimida por Domingos Jorge Velho.

1708 – Massacre dos paulistas no rio das Mortes. A Guerra dos Emboabas.

1709 – Criação das Capitanias de São Paulo e Minas.

1710 – O Francês Duclerc invade o Rio de Janeiro, mas é vencido pelo povo.

1711 – Duguay-Trouin invade o Rio de Janeiro e o saqueia, retirando-se com grandes carregamentos. As naus estrangeiras ficam proibidas de aportarem no Brasil, salvo no caso de estarem acompanhadas de comboios portugueses ou em dificuldades.

1714 – Fim da Guerra dos Mascates.

1718 – Pascoal Moreira Cabral e Miguel Sutil de Oliveira descobrem as minas de Cuiabá.

1720 – Revolta de Filipe dos Santos. Oficialização do Vice-Reino do Brasil e extinção da Companhia Geral do Comércio do Brasil. Fechamento dos caminhos para as Gerais.

1722 – Bartolomeu Bueno da Silva, o segundo Anhangüera, descobre minas em Goiás onde estivera com seu pai muitos anos antes.

1724 – Fundação da Academia dos Esquecidos, na Bahia.

1727 – Francisco de Mello Palheta introduz o café no Brasil.

1730 – Nascimento d’o Aleijadinho.

1731 – Estabelecido o monopólio real de extração diamantífera.

1737 – Inicia-se a colonização de São Pedro do Rio Grande (Rio Grande do Sul).

1750 a 1868

- 1750** – Assinado o Tratado de Madrid em que se incorporou ao território Brasileiro a área conquistada pelos bandeirantes. O cérebro deste acordo foi Alexandre de Gusmão. Fica estabelecida a finta anual de 100 arrobas de ouro.
- 1752** – Pombal começa a extinguir as Capitais Hereditárias.
- 1756** – Criação da Companhia da Pesca da Baleia.
- 1759** – O Marquês de Pombal expulsa os jesuítas do Brasil.
- 1763** – O Rio de Janeiro passa a ser a capital da colônia devido ao grande desenvolvimento que as minas trouxeram ao sul. Depois de tomarem Sacramento, os espanhóis tomam também Rio Grande de São Pedro.
- 1766** – Rio Grande retomada dos espanhóis.
- 1777** – Assinado o Tratado de Santo Idelfonso que introduzia pequenas modificações no Tratado de Madrid.
- 1785** – Alvará de D. Maria I. proibindo a instalação de manufaturas no Brasil.
- 1787** – O mineiro José Américo Lobo de Mesquita compõe a Antífona de Nossa Senhora.
- 1789** – Início da Conjuração Mineira, chefiada por Joaquim José da Silva Xavier, o Tiradentes.
- 1791** – Encerramento das Devassas da Inconfidência Mineira, pronunciando 35 pessoas como réus.
- 1792** – Quatorze dos 35 réus da Inconfidência Mineira são condenados à morte. D. Maria I comuta a pena de 13 condenados. Tiradentes é executado no Rio de Janeiro.
- 1794** – Descoberta a Conjuração do Rio de Janeiro.
- 1797** – Fundada na Bahia a sociedade secreta dos Cavalheiros da Luz formada por intelectuais brancos, da qual fazia parte o propagandista e revolucionário Cipriano Barata.
- 1798** – Inconfidência Baiana ou Conjura dos Alfaiates em Salvador: revolta popular de mulatos e negros que foi dominada e teve quatro de seus líderes condenados à morte. 1800 Conjuração dos Cavalcanti.
- 1807** – As tropas de Napoleão invadem Portugal e D. João, príncipe regente, foge para o Brasil.
- 1808** – Chegada de D. João e sua comitiva. Abertura dos Portos às nações amigas. Criação da Imprensa Régia e do Banco do Brasil. D. João revoga o alvará que proibia a instalação de fábricas no Brasil.
- 1809** – Ocupação da Guiana Francesa.
- 1810** – Portugal firma com a Inglaterra o Tratado de Strangford que praticamente anulava a Abertura dos Portos.
- 1811** – Criação dos Arsenais do Rio de Janeiro e abertura da Academia Militar.
- 1812** – Tropas luso-brasileiras retiram-se da Banda Oriental.
- 1814** – Fundação da loja maçônica Patriotismo em Pernambuco. A Biblioteca Real é aberta ao público.
- 1815** – O Brasil é elevado à categoria de Reino Unido de Portugal e Algarves.
- 1816** – Morte de D. Maria I, a Louca. Chega ao Brasil a missão artística Francesa.
- 1817** – Irrompe a Revolução Pernambucana. Desembarque das forças de repressão em Recife. Caiena é devolvida à França. D. Pedro casa-se com D. Leopoldina. Expedição científica, com a presença de Spix e Martius, chega ao Brasil.
- 1818** – O príncipe-regente D. João é coroado rei, com o título de D. João VI.
- 1820** – As forças Joaninas conquistam a Banda Oriental.
- 1821** – D. João é obrigado a voltar para Portugal devido à vitória da Revolução Constitucionalista e deixa seu filho Pedro como Príncipe-regente. O Uruguai é anexado ao Brasil sob o nome de Província Cisplatina Surgem no Brasil as primeiras Juntas Constitucionais em apoio à Revolução do Porto.
- 1822** – D. Pedro, depois de receber as apresentações de São Paulo e do Rio de Janeiro, decide ficar no Brasil. É o Dia do Fico. Assinatura do famoso Manifesto às Nações Amigas no qual o Brasil se rebela contra a Metrópole. D. Pedro proclama a Independência e é aclamado Imperador e Defensor Perpétuo do Brasil.
- 1823** – Rendição das forças portuguesas que ofereciam resistência à Independência do Brasil. Essa luta travou-se na Bahia, Maranhão e Pará. Instalação e dissolução da Assembleia Constituinte; a Noite da Agonia.
- 1824** – D. Pedro I, depois de ouvir as Câmaras Municipais, outorgou a Constituição do Império que vigorou até 1889 (sendo modificada somente em 1834 com o ato adicional). Violenta repressão à Confederação do Equador.
- 1825** – Estados Unidos, Portugal e Inglaterra reconhecem a Independência do Brasil. Guerra entre Brasil e Argentina pela província Cisplatina.
- 1827** – Batalhas navais na Guerra Cisplatina. Fundação dos cursos jurídicos de São Paulo e Olinda que foram instalados em 1828.
- 1828** – Fim da Guerra Cisplatina. Independência do Uruguai. Falência do Banco do Brasil.
- 1829** – Revolta popular em Afogados, Recife.
- 1830** – Promulgação do Código Penal. O jornalista Libero Badaró é assassinado em São Paulo.
- 1831** – Feijó sanciona a lei proibindo a entrada de escravos no Brasil. D. Pedro I abdica. Começa o período regencial. A Noite das Garrafadas.
- 1832** – Promulgação do Código de Processo Criminal. Fundação das faculdades de medicina da Bahia e do Rio de Janeiro. Abilada em Pernambuco, em apoio à volta de D. Pedro ao trono.
- 1835** – Diogo Antônio Feijó é eleito Regente. Começa a Guerra dos Farrapos, no Rio Grande do Sul. Eclosso da Cabanagem no Pará. Revolta dos Malês na Bahia.
- 1836** – Proclamação da República Rio-Grandense e repressão à Cabanagem com o auxílio do Inglês John Taylor.
- 1837** – Bento Gonçalves foge da prisão na Bahia. Inicia-se a Sabinada.
- 1838** – Fundação do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro. Eclosso da Balaia-da no Maranhão.
- 1839** – Fundação da República Juliana em Santa Catarina.
- 1840** – D. Pedro II é declarado maior de idade com apenas 15 anos. Começa o Segundo Reinado. Realização das eleições do cacete.
- 1842** – A anulação das eleições do cacete gera conflito e revoltas em São Paulo e Minas Gerais.
- 1843** – Caxias obtém as seguintes vitórias contra os farroupilhas: Poncho Verde, Piratini e Canguçu. D. Pedro assume a chefia do Poder Moderador.
- 1844** – Revolta das Alagoas.
- 1845** – Termina, depois de 10 anos de luta, a Guerra dos Farrapos.
- 1846** – Nasce a Princesa Isabel.
- 1847** – Início da utilização de imigrantes suíços e Alemães nas fazendas de café.
- 1848** – Revolução Praieira em Pernambuco.
- 1850** – Incidente com o navio Inglês Cormoran que apressou navios Brasileiros suspeitos de tráfico negro. Lei Eusébio de Queirós que aboliu o tráfico de escravos. Promulgação do Código Comercial.
- 1851** – O líder uruguaio Oribe é derrotado por tropas Brasileiras, auxiliadas por Urquiza: Primeira questão platina.
- 1853** – Fundação do segundo Banco do Brasil.
- 1854** – Mauá inaugura a primeira estrada de ferro Brasileira. Rio de Janeiro ganha iluminação a gás.
- 1856** – Início da construção da primeira rodovia pavimentada do país, chamada União e Indústria ligando Juiz de Fora a Petrópolis.
- 1857** – Tratado de amizade entre o Brasil e o Império Otomano.
- 1858** – Inauguração da Estrada de Ferro D. Pedro II (futura Central do Brasil).
- 1861** – Naufrágio do navio Inglês Prince of Wales no Rio Grande do Sul e roubo de sua carga. Começo da Questão Christie.
- 1863** – O Brasil rompe relações diplomáticas com a Inglaterra. Construção do Palácio do Catete.
- 1864** – O navio Marquês de Olinda, que ia para o Mato Grosso conduzindo o novo governador daquela província, foi aprisionado pelos paraguaios. Este fato dá início à Guerra do Paraguai.
- 1865** – É formada a Tríplice Aliança (Brasil, Argentina e Uruguai) para combater o Paraguai. Criação do corpo Voluntários da Pátria. Rendição de Uruguiana. Vitória de Riachuelo.
- 1866** – Batalha de Tuiuti. Caxias é nomeado comandante-chefe da Guerra do Paraguai. A nomeação de Caxias viria a provocar uma crise séria e a substituição do ministério. O Amazonas é aberto à navegação internacional.
- 1867** – Retirada de Laguna. Inauguração da Estrada de Ferro Santos Jundiá (São Paulo Railway).
- 1868** – Os paraguaios foram derrotados sucessivamente nas batalhas de Itororó, Avaí e Lomas Valentinas.

1869 – Caxias toma Assunção. O Paraguai perde a guerra. Solano Lopes morre em Cerro Corá.

1870 – É publicado no Rio de Janeiro o famoso Manifesto Republicano.

1871 – É promulgada a Lei do Ventre Livre.

1872 – Começa a Questão Religiosa em que os bispos do Pará e Olinda foram condenados para serem depois indultados.

1873 – Convenção republicana de Itú (SP). 1885 É promulgada a Lei dos Sexagenários.

1888 – Libertação dos escravos.

1889 – Proclamação da República. O Marechal Deodoro assume o governo provisório.

1890 – Eleições para a formação da Assembleia Constituinte.

1891 – Primeira Constituição Brasileira que declarava o Brasil uma República Federativa sob o regime representativo. Deodoro da Fonseca dissolve o congresso. Custódio José de Melo chefia uma revolta da Armada que teve uma repercussão tão grande que Deodoro renunciou. O vice, Floriano Peixoto, assume a presidência. Floriano anula o ato que dissolveu o congresso.

1894 – É eleito o primeiro presidente civil da República — Prudente de Morais.

1896 – Fundação da Academia Brasileira de Letras. Machado de Assis é o primeiro presidente.

1897 – Termina a campanha de Canudos. 1900 Um incêndio criminoso destrói o Mercado do Derby, no Recife, de propriedade do comerciante Delmiro Gouveia que atribui a responsabilidade do atentado a poderosos grupos de fazendeiros nordestinos. Revolta dos cocheiros no Distrito Federal. Violentos choques entre a polícia e os grevistas marcam o movimento que durou três dias.

1903 – Triunfa no Acre a rebelião, chefiada por Plácido de Castro, que tinha o objetivo de tomar o estado independente da Bolívia. O Barão do Rio Branco, na época Ministro do Exterior, assina o Tratado de Petrópolis, resolvendo a questão do território do Acre.

1904 – O Congresso aprova a lei que torna obrigatória a vacina contra varíola desconhecida do povo Brasileiro e encarada com desconfiança. Os jornais espalharam o boato de que a vacina provocaria a varíola e no dia 10 de novembro explodiu a revolta popular. Criado o exame para motoristas.

1905 – Surge o Tico Tico, primeira revista Brasileira de histórias em quadrinhos para crianças. Os soldados da Fortaleza de Santa Cruz sublevam-se contra os maus tratos.

1906 – Santos-Dumont realiza o primeiro voo público de um veículo mais pesado que o ar, o 14-Bis.

1907 – O Brasil participa da Segunda Conferência Mundial de Paz, em Haia na Holanda. É promulgada a lei Adolpho Gordo que expulsa do Brasil os estrangeiros acusados de “comprometer a segurança nacional”.

1908 – Revolta popular na cidade de Campos (Rio de Janeiro) contra os maus serviços da Estrada de Ferro Leopoldina. Uma greve de cinco dias paralisa a Companhia de Gás do Rio. A cidade fica completamente sem luz, ocorrem conflitos de rua e prisões. O Kasato Maru aporta em Santos trazendo a primeira leva de imigrantes Japoneses.

1910 – É criado o Serviço de Proteção ao Índio comandado pelo tenente-coronel Cândido M. da Silva Rondon. Os marinheiros dos encouraçados Minas Gerais e São Paulo revoltam-se exigindo o fim do regime primitivo da chibata em vigor na marinha.

1911 – Rosa e Silva vence as eleições para governador de Pernambuco, mas a oposição rejeita o resultado alegando fraude. Choques entre o exército e a polícia estadual. O povo participa das lutas ao lado da oposição. Assinado em outubro o Pacto dos Coronéis no qual os chefes políticos de 17 cidades do vaie do Cariri, no Ceará, se comprometiam a oferecer solidariedade incondicional a Antonio Pinto N. Acciolly, numa reunião presidida pelo padre Cícero, chefe político do Juazeiro.

1912 – O monge José Maria funda a Monarquia Celeste reunindo hordas de camponeses pobres. A polícia ataca o reduto de José Maria. Começa a Guerra Santa do Contestado. Oswald de Andrade volta da Europa trazendo na bagagem o Manifesto Futurista do poeta Italiano Marinetti.

1913 – Revolução em Juazeiro do Norte, Ceará. O padre Cícero alia-se aos coronéis contra o governador Franco Rabelo, imposto pelo governo federal.

1914 – Edú Chaves realiza o primeiro voo sem escalas entre São Paulo e Rio de Janeiro. O Presidente Hermes da Fonseca pede ao Congresso a declaração do estado de sítio (e é atendido) devido à agitação nos meios operários. Começa a Primeira Guerra Mundial.

1916 – Promulgação do Código Civil Brasileiro, cujo anteprojeto é de autoria do jurista Clóvis Beviláqua.

1917 – Submarinos Alemães torpedeiam o navio Paraná, nas proximidades da costa Francesa. O governo Brasileiro confisca navios Alemães ancorados em nossos portos. Os Alemães afundam o navio Brasileiro Macau. O Brasil declara guerra à Alemanha.

1918 – A gripe espanhola faz milhares de vítimas. Rodrigues Alves adoece contaminado pela gripe. Delfim Moreira assume a presidência interinamente. Anarquistas tentam pôr em prática um plano para tomar o poder no Rio. A polícia toma conhecimento do plano e reprime o movimento. Maria José Rabelo se classifica em primeiro lugar no concurso para a vaga de terceiro oficial do Ministério do Exterior. Era a primeira vez que uma mulher conseguia um cargo público no Brasil.

1920 – O presidente Epitácio Pessoa proíbe a participação de jogadores negros na seleção Brasileira de futebol.

1921 – Freire Junior compõe uma marchinha irreverente chamada Ai seu Mé que satirizava o então candidato a presidente Artur Bernardes. A música foi proibida e o autor preso.

1922 – Realiza-se em São Paulo a Semana de Arte Moderna. Primeira transmissão de rádio no Brasil durante as comemorações do centenário da Independência. Levante dos 18 no forte de Copacabana.

1923 – Protestos contra a posse de Borges de Medeiros na presidência do Rio Grande do Sul dando início à Revolução Libertadora que terminaria 11 meses depois com a assinatura do Pacto de Ladrões Altas. Morre Rui Barbosa.

1924 – Começa a revolução tenentista em São Paulo. Os rebeldes tomam a cidade. O governador Carlos de Campos foge. Vencidos pelas forças legalistas (que fizeram uso de bombardeio aéreo) os revolucionários se embrenham no Paraná e formam a Coluna Paulista sob o comando de Miguel Costa.

1925 – Entra em vigor a lei 4.982 que institui o período de 15 dias de férias por ano para os empregados dos estabelecimentos comerciais, industriais e bancários.

1927 – A Coluna Prestes interna-se na Bolívia depois de uma marcha de mais de 20.000 km, lutando com as forças legalistas. A constituição do Rio Grande do Norte concede (pela primeira vez no Brasil) o voto às mulheres.

1929 – Crash da Bolsa de Nova York. Cai a cotação do café.

1930 – O coronel José Pereira rebelou-se contra a decisão de João Pessoa de desarmar os coronéis sertanejos. A revolta iria durar meses. Luiz Carlos Prestes lança um manifesto em Buenos Aires anunciando sua adesão ao comunismo. Quinze mil pessoas assistem à chegada do dirigível Alemão Graf Zeppelin ao Recife. João Pessoa é assassinado no Recife por João Dantas. Estoura no Rio Grande do Sul a revolução liderada por Getúlio Vargas. Minas e Paraíba também se rebelam contra o governo de Washington Luiz que seria deposto pelos chefes das Forças Armadas. Em novembro Getúlio Vargas toma posse como chefe do governo provisório. Heitor Villa Lobos começa a compor as Bachianas Brasileiras.

1931 – O Partido Comunista convoca os trabalhadores a fazer a Marcha da Fome, no Rio de Janeiro. A polícia proíbe a manifestação e reprime os operários.

1932 – Cem mil pessoas participam de um comício na Praça da Sé, em São Paulo, reivindicando a convocação de uma Assembleia Constituinte e o restabelecimento da autonomia dos Estados. Getúlio Vargas publica o novo Código Eleitoral, estabelecendo o voto secreto e o direito de as mulheres votarem e serem votadas. Grupos tenentistas depredam o jornal conservador Diário Carioca, no Rio de Janeiro. Manifestações em São Paulo exigem o retorno à autonomia estadual. À noite ocorrem choques entre manifestantes e membros da Legião revolucionária. Morrem os estudantes Martins, Miragaia, Dráusio e Camargo. As iniciais de seus nomes viriam a compor a sigla MMDC, estandarte do movimento constitucionalista. Explode no dia 9 de julho a revolução constitucionalista que acabaria derrotada em outubro. Santos Dumont se suicida em um hotel do Guarujá depois de uma crise nervosa. Plínio Salgado lança um manifesto criando a Ação Integralista Brasileira.

1933 a 1958

1933 – Adota-se oficialmente o profissionalismo no futebol Brasileiro.

1934 – Armando de Sales Oliveira funda a Universidade de São Paulo, contratando professores estrangeiros. É criada a Viação Aérea São Paulo (VASP). É promulgada a nova Constituição Brasileira. Dez mil integralistas tentam fazer uma manifestação na Praça da Sé e entram em choque com os comunistas. Primeira greve do funcionalismo público em São Paulo. O Congresso elege Getúlio Vargas presidente da República.

1935 – Um manifesto lido na Câmara Federal anuncia a criação da Aliança Nacional Libertadora (ANL), entidade que reúne as correntes antifascistas, envolvendo milhares de militantes. O Poder Legislativo aprova a Lei de Segurança Nacional que dá ao governo plenos poderes para reprimir atividades tidas como subversivas.

1936 – O escritor Graciliano Ramos é preso em Alagoas e enviado para o Rio de Janeiro. Luís Carlos Prestes é preso no Rio de Janeiro. É criado o Tribunal de Segurança Nacional para o julgamento sumário dos suspeitos de subversão. É inaugurada a Rádio Nacional no Rio de Janeiro. É iniciada a construção do Estádio Municipal do Pacaembu.

1937 – Morre em Vila Isabel o compositor Noel Rosa, vítima de uma tuberculose. Dutra e Vargas divulgam o Plano Cohen, documento forjado pelo capitão integralista Olímpio Mourão Filho que fazia alusão a uma pretensa conspiração comunista para tomar o poder. O governo usa o plano como um pretexto para aprovar no congresso o estado de guerra, suspendendo os direitos constitucionais. Decreto abole todos os partidos. Começa a ser construído o Ministério da Educação.

1938 – Os integralistas tentam desencadear um golpe militar no Rio. A intenção é debelada pela polícia e vários líderes do Sigma são presos. É criado o Conselho Nacional do Petróleo (CNP). Lampião, Maria Bonita e mais nove cangaceiros são mortos em uma emboscada preparada pela polícia na fazenda de Angico, em Sergipe. Realiza-se o primeiro Congresso Nacional dos Estudantes, do qual surge a União Nacional dos Estudantes.

1939 – Morre em São Paulo o Conde Rodolfo Crespi, deixando 500.000 cruzeiros de herança para Mussolini. O conde foi enterrado com o uniforme fascista. O governo firma acordos econômicos com os Estados Unidos, recebendo um empréstimo de 50 milhões de dólares. Começa a Segunda Guerra Mundial. É criado o Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) encarregado da censura nos meios de comunicação. A chefia é entregue a Lourival Fontes. Carmem Miranda viaja para os Estados Unidos.

1940 – A polícia invade o jornal O Estado de São Paulo acusando seus diretores de estarem participando de uma conspiração contra o Estado Novo. O jornal passa a fazer parte das empresas do governo e só será restituído a seus donos em 1945. É

instituído o salário-mínimo. Morre numa emboscada o último cangaceiro, Corisco, o Diabo Loiro. Navios de guerra Ingleses aprisionam, em Lisboa, o navio Brasileiro Siqueira Campos que trazia armas Alemãs para o Brasil. O fato provoca um incidente diplomático e o general Dutra, na época Ministro da Guerra, propõe que se declare guerra à Grã-Bretanha. A Rádio Nacional é encampada pelo governo.

1941 – É criado o Ministério da Aeronáutica e a Força Aérea Brasileira (FAB). O governo cria a Justiça do Trabalho, medida que recebe críticas dos empresários e jornais. Getúlio Vargas é eleito para a Academia Brasileira de Letras. Começa a ser irradiado o Repórter Esso na Rádio Nacional. Vai ao ar, na Rádio Nacional, a primeira novela. Em Busca da Felicidade, escrita pelo cubano Leandro Blanco.

1942 – O navio Brasileiro Cabedelo é torpedeado por um submarino Alemão. Este é o primeiro de uma série de ataques Alemães à Marinha Mercante Brasileira. Suicidam-se em Petrópolis o escritor Stefan Zweig e a esposa. O Brasil declara guerra à Alemanha e à Itália. O prefeito Juscelino Kubitschek dá início à construção do Conjunto da Pampulha em Belo Horizonte com projeto de Oscar Niemeyer.

1944 – É constituído o primeiro escalão da Força Expedicionária Brasileira (FEB) que irá combater na Segunda Guerra Mundial ao lado dos aliados.

1945 – O estudante Demócrito de Souza Filho é assassinado pela polícia em Recife. O governo decreta anistia a todos os presos políticos. Prestes é solto depois de dez anos de prisão. Líderes sindicais do Governo, orientados por Hugo Borghi promovem a primeira manifestação queremista no Rio. “Queremos Getúlio”, gritam em coro os manifestantes. Getúlio Vargas nomeia seu irmão Benjamim Vargas, Bejo, para a Chefia de Polícia. Os chefes das Forças Armadas depõem Getúlio Vargas que parte para o exílio em São Borja.

1946 – Decreto do presidente-proíbe o jogo e ordena o fechamento de todos os cassinos do país. Decreto-lei cria o Serviço Social da Indústria (SESI). É lançado o filme O Ébrio, com roteiro e direção de Gilda de Abreu, esposa de Vicente Celestino, o ator principal. Criação da Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo.

1947 – Populares depredam coletivo em São Paulo em protesto pela alta do custo de vida e pelo aumento do preço das passagens. O Brasil rompe relações diplomáticas com a União Soviética.

1948 – A paridade da moeda Brasileira com a Norte-Americana é fixada pelo FMI (US\$ 1,00 = Cr\$ 18,50). O jovem cientista César Lattes isola em laboratório o méson, uma nova partícula do átomo. Francisco Matarazzo Sobrinho, o Cicillo, inaugura em São Paulo o Museu de Arte Moderna. Franco Zampari funda a Sociedade Brasileira de Comédia, embrião do futuro Teatro Brasileiro de Comédia.

1949 – Franco Zampari e Cicillo Matarazzo fundam a Cia Cinematográfica Vera Cruz em São Bernardo do Campo. A Igreja lança a campanha da Legião da Decência para moralizar os costumes e fortalecer a família.

1950 – Getúlio Vargas é eleito presidente com 49% do total de votos. Inauguração do Estádio Municipal do Maracanã, construído especialmente para a Copa do Mundo. A seleção Brasileira estreou goleando a do México por 4x0. Mas a torcida Brasileira viria a se decepcionar, quando na final, nosso selecionado perdeu para o Uruguai por 2x1.

1951 – Vargas discursa no estádio do Vasco da Gama incentivando os trabalhadores a se organizarem em sindicatos. O Itamarati recebe uma nota do Secretário Geral da ONU requisitando soldados Brasileiros para lutar na Coreia. A Rádio Nacional inicia a transmissão da novela O Direito de Nascer. Vai ao ar a primeira telenovela Brasileira. Sua Vida Me Pertence, com Walter Forster e Vida Alves. O Palmeiras conquista a Taça Rio, considerado o primeiro torneio Mundial de Clubes.

1952 – Ademar Ferreira da Silva vence a prova de salto triplo na Olimpíada de Helsinque estabelecendo a marca de 16,22m.

1953 – Jânio Quadros é eleito prefeito de São Paulo. Getúlio Vargas sanciona lei criando a Petrobrás.

1954 – 81 oficiais do Exército enviam ao ministro da guerra um memorial protestando contra o governo Vargas. Atentado na rua Toneleros. Um pistoleiro atira contra Carlos Lacerda, matando seu guarda-costas. Getúlio Vargas se suicida com um tiro no coração. É criada no Engenho Galileia (Vitória de Santo Antão, PE) a primeira Liga Camponesa.

1955 – Carlos Lacerda lê num programa de televisão a Carta Brandi, um documento político falso destinado a incriminar João Goulart (candidato a vice-presidente) e impedir as eleições.

1956 – Termina a Rebelião de Jacareacanga em que alguns oficiais da Aeronáutica tentaram se levantar em armas contra o governo mas não conseguiram adesões. JK anistia os revoltosos. Juscelino compra da Grã-Bretanha um porta-aviões de segunda mão, o Minas Gerais.

1957 – É iniciada a construção de Brasília sob o comando de Oscar Niemeyer e Lúcio Costa. Desenvolvem-se os primeiros supermercados inaugurando o sistema de self-service. Maria Esther Bueno vence o torneio de Wimbledon.

1958 – A Universidade de São Paulo instala o primeiro reator nuclear da América Latina. Secas assolam o Nordeste, atingindo principalmente o Ceará, a Paraíba e o Rio Grande do Norte. É promulgada a Lei de Socorro aos Flagelados. Surge a Bossa Nova, movimento musical liderado por Tom Jobim, João Gilberto e Nara Leão. A seleção Brasileira conquista a Taça Jules Rimet. Morre o Gen. Cândido Rondon. Estreia no Teatro de Arena a peça Eles Não Usam Black Tie, de Gianfrancesco Guarnieri.

1959 a 1967

1959 – JK pronuncia discurso no Clube Militar marcando o rompimento do Brasil com o FMI. Início de um movimento rebelde na região de Aragarças (GO) que seria debelado 3 dias depois. Fidel Castro visita o Brasil, pouco depois de ter conquistado o poder em Cuba. O filme O Homem do Sputnik dirigido por Carlos Manga marca o fim do ciclo de chanchadas. Morre o compositor Heitor Villa-Lobos.

1960 – Juscelino Kubitschek inaugura a nova capital do Brasil. Jânio Quadros vence espetacularmente as eleições presidenciais. João Goulart é o vice. Inicia-se a Greve da Paridade: os setores de transportes marítimos e ferroviários entram em greve nacional reivindicando paridade com os salários dos militares. A paralisação só termina com intervenção militar, uma semana depois de ter começado. Em dezembro o governo aprova a Lei da Paridade. Éder Jofre conquista o título mundial de boxe na categoria peso galo. Jean Paul Sartre visita o Brasil acompanhado de sua esposa, Simone de Beauvoir. É publicado o primeiro volume da História Geral da Civilização Brasileira organizada por Sérgio Buarque de Holanda.

1961 – Jânio Quadros condecora o ministro da Indústria e Comércio de Cuba Che Guevara com a Grã-Cruz da Ordem Nacional do Cruzeiro do Sul. Jânio Quadros renuncia. Leonel Brizola, governador do Rio Grande do Sul, declara que garantirá (à bala se for preciso) a posse de João Goulart. O gen. Machado Lopes, comandante do III Exército, recusa-se a cumprir ordens do Ministro da Guerra para depor Brizola. 1.600 delegados comparecem ao Congresso Camponês realizado em Belo Horizonte. É lançada uma campanha nacional pela reforma agrária.

1962 – Brizola inicia as tramitações para a desapropriação da Companhia Telefônica Nacional (subsidiária da 111). O filme O Pagador de Promessas de Anselmo Duarte vence o festival de Cannes. Aprovada a Emenda Constitucional que institui o regime parlamentarista no Brasil.

1963 – O país volta ao presidencialismo. A Câmara dos Deputados rejeita o Estatuto da Terra. O IV Exército ocupa a cidade de Recife, reprimindo a manifestação de 30.000 camponeses. Malogra, no Congresso, uma tentativa de instalação do Estado de Sítio. Paulo Freire desenvolve no Nordeste seu método de alfabetização em massa.

1964 – O presidente João Goulart regulamenta a lei 1.131 sobre o capital estrangeiro. Um grupo de mulheres da Limde (Liga da Mulher Democrática) tumultua um comício da Frente de Mobilização Popular, em Belo Horizonte. Realiza-se em São Paulo a manifestação antigovernamental Marcha da Família com Deus pela Liberdade. Centenas de marinheiros se amotinam em protesto pela prisão dos diretores de sua Associação na sede do Sindicato dos Metalúrgicos. Uma tropa do Corpo de Fuzileiros Navais, mandada para evacuar o prédio, adere ao movimento. Eclode o movimento militar em Minas Gerais, sob o comando do Gen. Mourão Filho que

derrubaria o governo federal. A Rádio Mayrink Veiga e a Rádio Nacional formam a Rede da Legalidade. Desencadeia-se em todo o país uma onda de prisões de líderes políticos, sindicais e camponeses. Morre o compositor Ari Barroso.

Berço Esplêndido de Sérgio Porto além de 3 peças estrangeiras de Gorki, Brecht e Feydeau.

1966 – Surgem os festivais de música popular. Arrastão de Edú Lobo e Vinícius de Moraes vence o da Excelsior, enquanto A



1965 – O Brasil envia tropas à República Dominicana para deter o processo revolucionário naquele país. Demissão em massa dos professores da Universidade de Brasília. Castelo Branco promulga o Ato Institucional nº 2 que extingue os partidos políticos Brasileiros e institui o sistema bipartidário. A censura proíbe as peças O Berço do Herói de Dias Gomes e

Banda de Chico Buarque de Holanda divide o prêmio com Disparada de Geraldo Vandré e Theo de Barros no festival da Record.

1967 – Oito guerrilheiros do Movimento Nacional Revolucionário, acampados na serra de Caparaó, são presos. Constitui-se a chamada Frente Ampla, reunindo políticos opositores como Juscelino

1968 a 1979

Kubitscheck e Carlos Lacerda. É criado o Instituto Nacional de Cinema. Caetano Velosos e Gilberto Gil lançam o Movimento Tropicalista. Plínio Marcos estreia com *Dois Perdidos Numa Noite Suja e Navalha na Carne*.

Caça aos Comunistas) depreda o teatro que apresentava a peça *Roda Viva* de Chico Buarque de Holanda e espanca os atores. Geraldo Vandré se apresenta no III Festival Internacional da Canção com a música *Para Não Dizer Que Não Falei*

1970 – Presidente Médici assina decreto ampliando o mar territorial Brasileiro de 12 para 200 milhas. É lançado o Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL). Inicia-se a construção da Transamazônica. Realiza-se a I Bienal Internacional do Livro em São Paulo. O Brasil conquista definitivamente a taça Jules Rimet.

1971 – Terroristas matam em São Paulo, o industrial Hanning Albert Boilosen, diretor da Ultragás, acusando-o de financiar a repressão política. É morto na Bahia o capitão Lamarca, um dos líderes da luta armada contra o regime.

1972 – A CNBB denuncia a invasão de terras dos índios. O governo divulga decreto permitindo a entrada de empresas estrangeiras no país. É inaugurada a TV em cores.

1973 – Brasil e Bolívia concluem negociações para a construção de um gasoduto entre Santa Cruz de La Sierra e Paulínia. Assassinado pela polícia o estudante Alexandre Vanucchi Leme, acusado de pertencer à ALN.

1974 – São inauguradas as hidrelétricas de Ilha Solteira e a ponte Rio-Niterói. O Brasil reconhece a independência da Guiné Bissau e estabelece relações diplomáticas com a China. Morre o teatrólogo Oduvaldo Viana Filho. A Rio Gráfica Editora volta a publicar, 40 anos depois de seu lançamento original, o *Gibi Semanal*.

1975 – O ministro da Justiça Armando Falcão anuncia o desmantelamento de gráficas comunistas em São Paulo e no Rio de Janeiro. É instalada uma CPI para investigar a ação das multinacionais no Brasil. É assinado o acordo nuclear Brasil-Alemanha em Bonn. Geisel libera a exploração de petróleo à iniciativa privada por meio de contratos de risco. A censura proíbe a novela *Roque Santeiro* escrita por Dias Gomes e produzida pela Globo.

1976 – O padre jesuíta João Bosco Penido Burnier é morto por um soldado da polícia militar no Mato Grosso na delegacia de Ribeirão Bonito.

1977 – Raquel de Queirós é a primeira mulher a ingressar na Academia Brasileira de Letras. O Governo Federal anuncia um programa de racionalização de consumo de combustíveis. É aprovada a Emenda Constitucional nº 9 que introduz o divórcio no Brasil. Criação do Estado de Mato Grosso do Sul. O Território de Rondônia é elevado à categoria de Estado.

1978 – O juiz Mércio José de Moraes responsabiliza a União pela morte do jornalista Vladimir Herzog em 1975. Instalado o Centro de Imunologia Parasitária na Fiocruz. Inicia-se em 12/5 no ABC paulista a maior greve operária registrada no país desde 1964.

1979 – O Brasil rompe relações com o regime de Anastasio Somoza da Nicarágua. O gal. João Baptista Figueiredo assume a presidência. Sancionada a lei de Anistia que permite a volta de milhares de exilados políticos, entre eles Leonel Brizola, Miguel Arraes e Luís Carlos Prestes.

1968 – 68 municípios são considerados área de segurança nacional, extinguindo-se portanto as eleições para prefeito nestes municípios. 1240 estudantes são presos em Ibiúna (SP) ao realizarem clandestinamente o 30º congresso da UNE. É criado o Conselho Superior de Censura. O presidente Costa e Silva assina o Ato Institucional nº 5. O CCC (Comando de

de Flores, considerada subversiva pelo Cel. Otávio Costa que exige a prisão do compositor.

1969 – O embaixador dos Estados Unidos no Brasil é sequestrado. O comando que efetua a operação exige a libertação de 15 presos políticos. Surge no Rio o semanário *O Pasquim* abordando temas sócio-políticos através do humor.



1980 a 2021

1980 – E descoberta uma grande jazida de ouro em Serra Pelada. O papa João Paulo II visita o Brasil. O paleontólogo pe. Giuseppe Leonardi descobre pegadas fósseis de até 80 cm de diâmetro em Araraquara, SP, e Souza, PB.

1981 – Duas bombas explodem durante show comemorativo do dia do Trabalho no Centro de Convenções do RioCentro. A equipe do prof. Castor Cartelli descobre em Jacobina, BA, quinze esqueletos completos de preguiças gigantes, com cerca de 15 mil anos de idade.

1982 – O oceanógrafo Francês Jacques-Ives Cousteau realiza expedição pela bacia Amazônica. O paleontólogo Fausto L. S. Cunha descobre fóssil de mamífero conhecido como Xenuungulato, de 70 milhões de anos, em Itaboraí, RJ. E feita em São Paulo a primeira fertilização humana in vitro no país.

1983 – Inaugurada a Usina Nuclear Angra I. Morre a primeira vítima de AIDS. A imprensa denuncia o escândalo das Polonetas em que o Brasil teria tido um prejuízo da ordem de US\$ 1,8 bilhão ao aceitar, sigilosamente, promissórias incobráveis da Polônia. A dívida externa chaga a US\$ 100 bilhões. O governo tem de recorrer ao FMI pois não é capaz de pagar os juros da dívida. A partir daí o FMI passa a monitorar a economia do país. O descarrilamento de três vagões-tanque carregados de 100 mil litros de gasolina provoca uma explosão que mata 43 pessoas e fere mais de 300 na Bahia. Espuma causada pela poluição do rio Tietê invade casas em Pirapora, SP. O movimento das oposições pela eleição direta para Presidente da República, conhecido como Diretas-Já, mobiliza milhões de pessoas em todo país, em gigantescos comícios e passeatas.

1984 – Cerca de 5.000 cortadores de cana e apanhadores de laranja entram em greve reivindicando melhores salários e condições de trabalho. Eles invadem as cidades de Guariba e Bebedouro promovendo tumultos e depredações e incendiando um canavial. O movimento é reprimido por 300 soldados e uma pessoa morre em consequência do conflito. O prof. Wilson Mayrink anuncia a descoberta da primeira vacina contra a leishmaniose, primeira no mundo contra doença causada por protozoário. Os astrônomos João Steiner e Francisco Jablonski descobrem uma estrela anã que descreve um círculo em torno de outra estrela em apenas 97 minutos.

1985 – Entra em funcionamento a Estrada de Ferro Carajás que corta 890 km de floresta Amazônica. Tancredo Neves eleito pelo Colégio Eleitoral em 15/01. Seria o primeiro presidente civil desde 64. Morre em 21/04, assumindo o vice José Sarney. Oscar Rossler descobre os fósseis de uma fêmea e quatro filhotes de *Brazilosaurus*, espécie de lagarto que viveu há cerca de 250 milhões de anos.

1986 – Em 28/02 é instituído o Plano Cruzado pelo ministro Dilson Funaro, com total apoio popular. Decretado o Plano Cruzado II em 21/11. Construída em Jaguariúna, SP, a primeira fábrica de inseticidas biológicos da América Latina. Brasil e Cuba anunciam o reatamento de relações diplomáticas. Ressurgem doenças consideradas sob controle no país, como o dengue e a febre amarela.

1987 – O governo Brasileiro suspende o pagamento dos juros da dívida com o FMI, declarando uma moratória unilateral. O pres. da CNEN, Rex Nazaré, anuncia que o Brasil domina completamente o processo de enriquecimento de urânio. Iniciada a elaboração da Constituição em 01/12 pela Assembleia Constituinte presidida por Ulysses Guimarães. Noticiado o vazamento de Césio 137 em Goiânia, GO. Nelson Piquet conquista o tricampeonato de Fórmula 1.

1988 – Promulgada a Nova Constituição em 05/10. Criação do Estado de Tocantins. Assassinado o ecologista e seringueiro Francisco Mendes Alves (Chico Mendes) em 22/12. Equipe de astrônomos do Laboratório Nacional de Astrofísica descobre três estrelas “jovens” chamadas T-Tauri, a 300 anos-luz do Sistema Solar.

1989 – Novo choque econômico em 15/01: o Plano Verão. Primeira eleição direta para a Presidência da República em 29 anos. Entra em funcionamento em Campinas, SP, o maior acelerador de partículas do país.

1990 – A Polícia Federal inicia a Operação Selva Livre visando a retirada dos 45 mil garimpeiros das terras Ianomâmi. A polícia carioca registra mais de 68 homicídios na região metropolitana em menos de 48 horas. A maioria dos crimes estaria ligada a uma guerra entre quadrilhas. Fernando Collor de Mello assume a presidência em 15/03 e decreta o Plano Brasil Novo que, entre outras medidas, bloqueia por 18 meses os saldos de contas correntes e de poupança superiores a NCz\$ 50 mil. A Fundação Oswaldo Cruz confirma a presença do vírus HIV II no país.

1991 – O governo autoriza a criação de uma área de 9,4 milhões de ha para os índios Ianomâmi situada entre Roraima e Amazonas. Brasil, México e Havai vivem um eclipse total do Sol coincidente com a época de máxima atividade solar, sua observação levou a importantes descobertas sobre a coroa solar. A Divisão de Astrofísica do INPE desenvolve o primeiro telescópio Brasileiro capaz de detectar radiações nas faixas X e gama, reproduzindo imagens de regiões e corpos celestes invisíveis a olho nu. Cientistas do Instituto de Física da USP inventam um novo cristal líquido, magnético, que pode ser acionado por ímãs de menos de 1 cm³. A cólera entra no Brasil e é declarada epidêmica em 1992. Ayrton Senna conquista o tricampeonato de Fórmula 1. A Devir publica a primeira tradução do **GURPS Módulo Básico** no mundo.

1992 – Militares venezuelanos derrubam um avião Brasileiro que transportava garimpeiros através da fronteira e prendem os tripulantes. Aberta em 03/06 a Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente e o Desenvolvimento — ECO-92 — no Rio de Janeiro. Desaparece em acidente aéreo o deputado Ulysses Guimarães (12/10). Movimentos estudantis — os Caras-Pintadas — pelo impeachment do presidente. 29/12 — O presidente Fernando Collor renuncia, numa tentativa de frustrar o julgamento do processo de impeachment. 30/12 O Senado decide, por 76 votos a 3, aplicar a pena constitucional de suspensão dos direitos políticos de Collor por 8 anos. Polícia Militar de São Paulo invade o presídio Carandiru, em rebelião, e executa 111 detentos.

1993 – Plebiscito para definir sistema de governo com a República Presidencialista vencendo.

1994 – Morte de Ayrton Senna. Brasil conquista tetracampeonato no futebol. Implantação do Plano Real no Brasil.

1995 – Fernando Henrique Cardoso toma posse como presidente, cargo que ocupará pelos próximos 8 anos. Cai o avião com os Mamonas Assassinas.

1996 – Massacre em Eldorado dos Carajás, Pará. PC Farias é encontrado assassinado com a namorada.

1998 – Brasil perde a final da copa do mundo de futebol para a França.

2002 – Lula é eleito presidente do Brasil, cargo que ocupará pelos próximos 8 anos. Brasil conquista o pentacampeonato mundial de futebol.

2010 – Dilma Rousseff é eleita primeira mulher presidenta do Brasil, cargo que ocuparia por 6 anos.

2013 – Começam os protestos pelo aumento de 20 centavos nas passagens de ônibus em São Paulo.

2014 – Alemanha vence copa do mundo de futebol realizada no Brasil.

2016 – Dilma Rousseff é afastada da presidência.

2018 – Vereadora Marielle Franco é assassinada no Rio de Janeiro. Jair Bolsonaro toma uma facada durante comício, e é eleito presidente do Brasil. Lula é preso.

2020 – Lula deixa a prisão.

2021 – A pandemia da COVID-19 ultrapassa a marca de 500.000 mortos no Brasil.



MUNDOS INFINITOS... AVENTURA INFINITA!

*A boa notícia é que existem outras Terras. Talvez um número infinito.
A má notícia é que alguém nesses mundos que não gosta de nós.*

As naves da Infinity Ilimitada saltam entre Terras paralelas, em busca de lucro, conhecimento e aventura. Mas um mundo paralelo chamado Centrum também tem a tecnologia para atravessar dimensões... e eles querem governar todas elas. A Patrulha Infinity deve lidar com esses rivais implacáveis, bem como com criminosos que saltam mundos, e tentar manter o segredo da viagem dimensional fora das mãos de mundos alternativos *realmente* desagradáveis como Reich-5.

Bem-vindo ao principal cenário do **GURPS Quarta Edição!** Todas os outros cenários do **GURPS** estão em uma das cronologias dos Mundos Infinitos... quer eles saibam ou não! Os MJs podem usar isso para criar uma meta-campanha inteira ou apenas como uma desculpa para transportar os personagens entre os mundos quando a trama exigir.

Neste livro também há regras detalhadas para viagem *no tempo*, com três diferentes cenários.

Esteja você interpretando viajantes acidentais ou as tropas experientes da Patrulha Infinity, este livro é sua porta de entrada para a aventura. *Aventura infinita.*



Escrito por Kenneth Hite, Steve Jackson, e John M. Ford

Editado por Andrew Hackard

Arte da Capa por Abrar Ajmal, Guy Burchak, Alan Gutierrez, Tony Parker, Rowena, Bob Stevlic, Rogério Vilela, e Bob Walters

Ilustrado por Abrar Ajmal, Brent Chumley, John Moriarty, Tony Parker, Douglas Shuler, Bob Stevlic, e Eva Widermann



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com